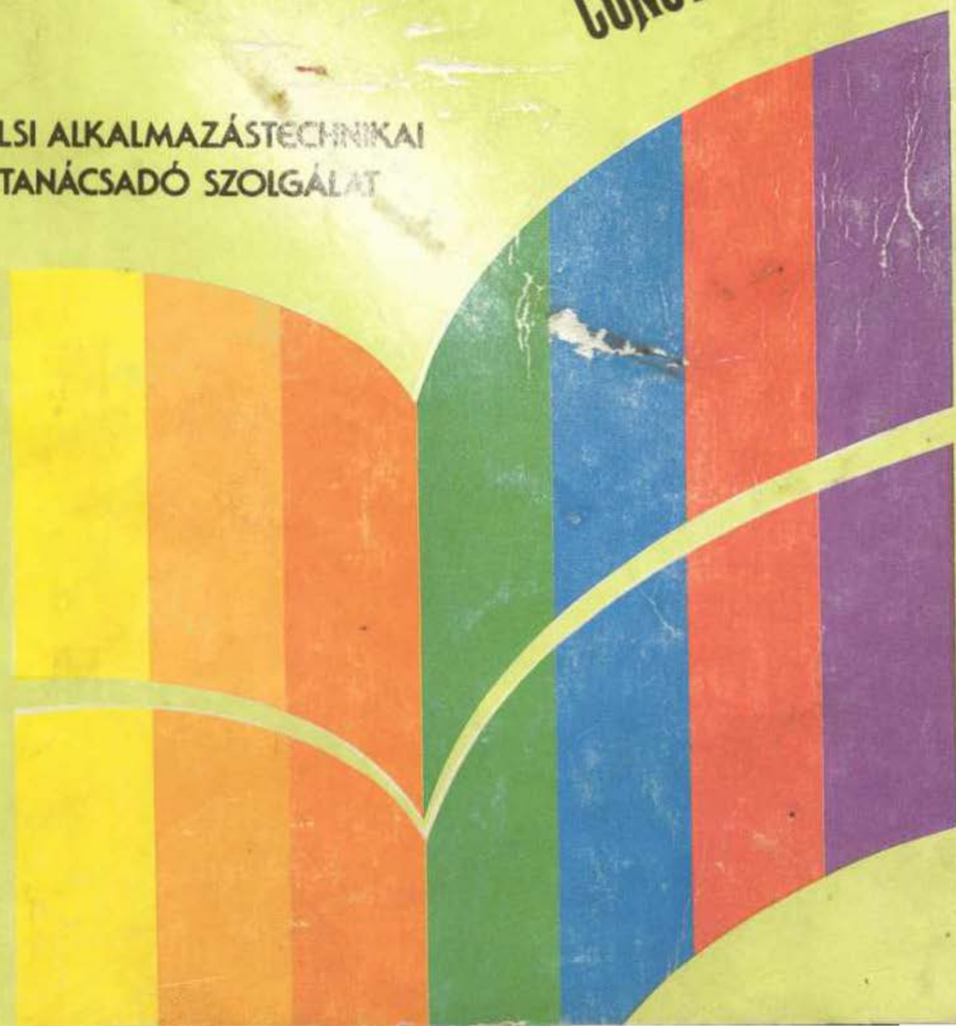
1001/3 JÁTÉK C 64/128

DISK MANAGER
ART STUDIO
SHOOT 'EM UP CONSTRUCTION KIT

LSI ALKALMAZÁSTECHNIKAI TANÁCSADÓ SZOLGÁLAT



1001/3 JÁTÉK C 64/128

DISK MANAGER
ART STUDIO
SHOOT 'EM UP CONSTRUCTION KIT

Írta: Kiss László
Szécsi György

Lektorálta: Komáromi Illés



ALKALMAZÁSTECHNIKAI TANÁCSADÓ SZOLGÁLAT
BUDAPEST, 1989

Bevezetés

Mindenekelőtt szeretnénk megköszönni azt a rengeteg kérdőívet és levelet, amelyet Olvasóink az "1001/2 JÁTÉK C-64/128" című kiadványunk megjelenése után visszaküldtek. A levelezés imponáló mennyisége és az említett könyv piaci sikere indokolja azt, hogy ez a könyv is megjelent. Jelen kiadvány összeállításánál hangsúlyozott figyelmet fordítottunk a közönség igényeire, jónéhány szerkezeti változtatást eszközöltünk, bár az alapfelépítésen nem nagyon változtattunk. A könyv első része most is jónéhány poke-ot, illetve az előző rész kéziratának lezárása óta megjelent játékprogramok mikrolexikonát tartalmazza. Az "1001/2..."-ben egy kicsit túlbonyolítottuk a játékok kategorizálását, ezen most változtattunk.

A következő részben 1988. játékújdonságaiból kötöttünk csokorba 10 darabot, hogy az információval kevésbé jól ellátott Olvasóink is tájékozódhassanak az újabb játékok felől. Mivel méretbeli problémák miatt relatíve csak "kevés" teljes játékleírás kerülhetett bele könyvecskénkbe, néhány sikeresebb, népszerűbb játékprogram térképével szeretnénk kárpótolni azokat a játszani vágyó felhasználókat, akik elég indíttatást éreznek magukban ahhoz, hogy egyedül járjanak a végére néhány játékprogram megfejtésének. Nekik bizonyára nagy segítséget fog nyújtani a térképmelléklet.

A játékleírásoknál igyekeztünk úgy összeválogatni a programokat, hogy az összes játékkategória képviselve legyen. Eltérően az eddigiektől, most nem a mennyiségre, hanem a minőségre fektettük a hangsúlyt: a leírásokat a lehető legteljesebb módon alkottuk meg, ahol lehetett számos térképet és fotót is készítettünk. A minőség természetesen a mennyiség rovására ment, most nem fért bele olyan sok játék a könyvünkbe, mint az előző köteteknél.

A felhasználói célsoftware-eknél nem állt olyan választék a rendelkezésünkre, mint a játékoknál, de sikerült három igazán kitűnő programot kiválogatnunk közülük:
- a SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT a legjobb játékkészítő program, amely a C-64-en valaha is megjelent. Segítségével akár olyan lövöldözős programokat is alkothatunk, mint pl. az URIDIUM vagy a RAMBO és ezek a programok ÖNÁLLÓAN futtathatóak
- az ART STUDIO az ikonvezérelt rajzoló/tervezőprogramok egyik új képviselője, lehetőségei többszörösen felülmúlják elődeinek (pl. a GEOS rendszer GEOPAINT-alprogramja) tudását;
- a DISK MANAGER a lemezegység felhasználóinak és - nem utolsósorban - a crackereknek a munkáját segítő kitűnő software.

Néha kavarodást okozhat, hogy nem tudjuk, az illető program kazettán vagy lemezen került forgalomba. Ezért most a programok elején ábrával jelöljük az adathordozót: ha a programnak csak lemezes verziója van lemezt, ha kazettáról is fut, akkor egy kazettát láthatnak.

Rövid kis bevezetőnk végén szeretnénk egy kéréssel fordulni - különösen fiatalabb - Olvasóinkhoz: nagyon szívesen vesszük leveleiket és javaslataikat, de megkérünk mindenkit, hogy se lemezt se kazettát ne küldjenek, mert

Programot nem másolunk!

Erre sajnos jogi lehetőségeink nincsenek, ezért kérjük Önöket, hogy programbeszerzési igényeikkel ne hozzánk forduljanak. Köszönjük.

Nem is szaporítjuk tovább a szót, kezdődjön inkább a könyv...

Játékpoke-ok

Mint sorozatunk előző kötetében, most is a cracker urak kedvenc témájával, a játékpoke-okkal kezdjük a műsort. A poke-ok bejuttatására sajnos - még mindig - nem tudunk egységes útmutatót, mivel kis hazánkban a közkézen forgó játékok a fent említett uraknak köszönhetően 3-4 változatban is előfordulnak. Az említett okokból kifolyólag tehát csak a cím/adat-párt közöljük, ezek bejuttatása már a játékos ügyességén (képzettségén) múlik. A poke-ok bevitele után segítségképpen ismertetjük az indítási címeket (ahol megtaláltuk).
Előfordul, hogy több poke szükséges a kívánt hatás előidézéséhez; ilyenkor a legutolsó cím/adat-párnál van jelölve a hatás. Sorozatunk előbbi kötetének megjelenése után több levél is érkezett, amelyben olvasóink panaszkodtak, hogy a könyvben közölt poke-ok közül több nem működik. Ha ilyet tapasztalnak most is, akkor a program betöltődése után hajtsanak végre meleg reset-et: össze kell érinteni a felhasználói port első (GND) és harmadik (RESET) lábát. Az alább ismertetett poke-ok így majdnem biztosan működnek (hacsak valamelyik cracker nem tett rá valami őrült védelmet az olvasó birtokában lévő játékra). Erre nem biztos, hogy mindig szükség van.

ARABIAN NIGHTS

```
13190,169
13191,173
13192,141
13193,169
13194,89
13195,96                 - sérthetetlenség
```

ARCANA

```
12933,0
12934,2                  - végtelen energia
SYS 4096
```

AURIGA

```
15369,n                  - az életek száma (1-255)
15377,n                  - a hullámok száma (0-15)
SYS 15280
```

AVENGER

```
I=234
FORN=1TO9
READA
POKEA,I
NEXTN
DATA 6418,6419,6420
6444,6445,6446,6476
6477,6478                - végtelen energia
SYS 11924
```

BANDITS

4759,169 - sérthetetlenség

BEACHHEAD

8567,173
28486,173
29768,173
34074,173 - sérthetetlenség

BOMB JACK

5693,255
5694,255
5695,255 - a sprite-ütközések letiltása
SYS 2096

BOOTY

21003,165 - sérthetetlenség

BREAKTHRU

6604,234
6605,234
6606,234 - örökélet
SYS 12616

BRUCE LEE

7462,165 - sérthetetlenség

BUMPING BUGGIES

10705,173 - sérthetetlenség

CAMELOT WARRIORS

23730,234
23731,234
23732,234 - örökélet
SYS 16384

CAPTURED

17831,234
17832,234
17833,234 - örökélet
SYS 13562

COMMANDO

2409,173
4854,173 - sérthetetlenség

DRUID		
	34068,173	- víz
	35793,173	- nincs ellenség
	SYS 5120	
DUMMY RUN		
	4306,165	
	4446,165	- sérthetetlenség
ELEXTRIC		
	22667,234	
	8192,60	- legyőzhetetlenség
	SYS 24575	
EQUINOX		
	16497,96	
	16605,0	- nincsenek ellenségek
	13561,208	- örökélet
EVERYONE'S A WALLY		
	34461,157	- sérthetetlenség
FIRELORD		
	3740,99	
	5721,238	- örökélet
	SYS 2304	
FLASH GORDON		
	25903,234	
	25904,234	- örökélet
	SYS 12288	
GALVAN		
	30602,234	
	30603,234	
	30604,234	- örökélet
	SYS 12288	
GAUNTLET		
	48621,96	- nincsenek ellenségek
	SYS 32768	

GLIDER RIDER

28568,234	
28569,234	
28570,234	
29054,234	
29055,234	
29056,234	- végtelen bomba
29154,0	- végtelen energia
SYS 32871	

GROG'S REVENGE

23608,173	- sérthetetlenség

GYRUSS

10399,234	
10400,234	- sérthetetlenség

HAPPIEST DAYS

52949,234	
52950,234	
52951,234	- végtelen energia
SYS 52744	

HYPER OLIMPIC

14041,173	- sérthetetlenség

INFILTRATOR (disk)

7252,234	
7253,234	
7254,234	- végtelen gázgránát
3337,234	
3338,234	
3339,234	- végtelen spray
9383,234	
9384,234	
9385,234	- végtelen idő
SYS 2176	

IRIDIS ALPHA

36020,n	- a robotok száma (0-255)
36485,234	
36486,234	
36487,234	- végtelen robot
38318,234	
38319,234	
38320,234	- a sprite-ütközések letiltása
SYS 36000	

JEEP COMMAND		
	32626,96	- energia
	SYS 16384	
JET SET WILLY		
	14271,165	- sérthetetlenség
KUNG FU MASTER		
	38649,189	- sérthetetlenség
LAZY JONES		
	4251,173	- sérthetetlenség
LIGHTFORCE		
	14235,234	
	14236,234	
	14237,234	- örökélet
	SYS 2061	
MERMAID MADNESS		
	21244,208	
	21250,240	
	21290,234	- a sprite-ütközések letiltása
MOON BUGGY		
	24151,173	- sérthetetlenség
N.O.M.A.D.		
	4469,76	
	4470,124	
	4471,17	- örökélet
	4217,n	- n az életek száma (0-255)
	SYS 319	
1.9.4.2.		
	3198,234	
	3199,234	- állandóan lő a repülőgépünk
	SYS 2640	
ORPHEUS		
	18870,234	
	18871,234	- örökélet
	10118,n	- az életek száma
PANTHER		
	15324,234	- az első három pályán nem támadnak ránk
	SYS 4096	

PARALLAX		
	5796,96 63927,96 SYS 319	- sérthetetlenség
PHANTOMS OF ASTEROID		
	30495,173 31266,173 24829,3 22753,96 SYS 30210	- a sprite-ütközések letiltása
P.O.D		
	9467,173 SYS 7936	- örökélet
PODYAN		
	20634,173	- sérthetetlenség
QUASIMODO		
	13571,165	- sérthetetlenség
SCHOOLDAZE		
	7553,165 7623,165	- sérthetetlenség
SCOOBY DOO (kazetta)		
READY után	1010,76 1011,248 1012,252 RUN	- a 2. pályán kezdődik a játék
	816,167 817,2 2095,76 2096,248 2097,252 SYS 2061	- a 3. pályán kezdődik a játék
	7450,96	- sérthetetlenség
	8346,966 8604,96 SYS 2560	- nincsenek ellenségek

SHARK	8210,255 SYS 8192	- örökélet
SNOKIE	33242,55	- sérthetetlenség
SPY HUNTER	15582,234 15583,234	- sérthetetlenség
TRAILBLAZER	29738,234 29739,234	- végtelen idő (csak egy játékosnál)
	30889,234 30890,234 30891,234 SYS 25729	- végtelen ugrás (csak egy játékosnál)
XEVIOUS	5605,76 5606,31 5607,22	- örökélet
	5363,n SYS 5000	- az életek száma (0-255)
ZAXXON	28400,173	- sérthetetlenség Ha a program kezdetén begépeljük azt, hogy RED,örökéletet kapunk

Mikrolexikon

Az "1001/2 JÁTÉK C-64/128" kiadványunkból visszaküldött kérdőívek tanúbizonysága szerint olvasói közönségünk továbbra is igényli a játék-mikrolexikon közlését, bár úgy tűnt, hogy a kategóriákat az említett könyvben egy kissé sikerült túlbonyolítanunk, objektíve nem lett túl áttekinthető. Ezért néhány hasonló jellegű kategóriát összevontunk és csak négy - élesen elkülöníthető - kategóriába soroljuk a játékokat. Az osztályozást most is elhagyjuk (ezt inkább mindenki saját maga végezze el), mivel a játékok minőségi besorolása csak a mi szubjektív véleményünket tükrözhetné, másrészt - mivel vadonatúj játtékokról van szó - a nagy részük még nekünk sincs a birtokunkban. Katalógusunk azokat a játékokat sorolja fel, amelyek az "1001/2..." kéziratának lezárása óta (1987. augusztus 1.) jelentek meg, illetve az előző mikrolexikonokból kimaradtak. Azokat a játékokat, amelyeknek C-128-változata is ismert, "+" jelzéssel jelöltük.

AKCIÓJÁTÉKOK

Nr.	Megnevezés	Terjesztő	
1.	ACADEMY (TAU CETI II.)	CRL	
2.	ACTION FORCE	VIRGIN GAMES	
3.	ADDICTABALL	ALLIGATA	
4.	AGENT ORANGE	ANF	
5.	AGENT X II.	MASTERTRONIC	
6.	AIRWOLF 2	ELITE	
7.	ALL BECAUSE	SUPERIOR SOFTWARE	
8.	ANARCHY	HEWSON	+
9.	ANDY CAPP	MIRRORSOFT	
10.	APACHE RAID	PIRATE	
11.	ARENA	LOTHLORIEN	
12.	ARGONAUTICA	REAL TIME	
13.	THE ARMAGEDDON MAN	MARTECH	+
14.	ARMY MOVES	IMAGINE	
15.	ARMY MOVES II.	IMAGINE	
16.	ASYLIUM	SCREENPLAY	
17.	ATHENA	IMAGINE	
18.	BALLBLAZER	ACTIVISION	
19.	BALL BREAKER	CRL	
20.	BANGKOK KNIGHTS	SYSTEM 3	
21.	BARBARIAN	PALACE SOFTWARE	
22.	BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE	GREMLIN GRAPHICS	
23.	(BIG BAD) BEDLAM	GO!	+
24.	BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA	ELECTRIC DREAMS	
25.	BLAZER	NEXUS	
26.	BLITZKREIG	HEWSON	
27.	BONE CRUNCHER	SUPERIOR SOFTWARE	+
28.	BOOT CAMP	US GOLD	
29.	BOSCONIAN	MASTERTRONIC	
30.	BRAVESTARR	GO!	
31.	BRIDGE OF FRANKENSTEIN	ARIOLASOFT	
32.	BUBBLE BOBBLE	FIREBIRD	+
33.	BUGGY BOY	ELITE	

Nr.	Megnevezés	Terjesztő	
34.	CADCAM WARRIOR	TASKSET	
35.	CALL ME PSYCHO	PIRATE	
36.	CAPTAIN AMERICA	GO!	
37.	CATABALL	ELITE	
38.	CATCH 23	MARTECH	
39.	CAVE FIGHTER	BUBBLE BUS	
40.	CENTURIONS	ARIOLASOFT	+
41.	CHAINREACTION	ELITE	
42.	CHALLENGE OF THE GOBOTS	ARIOLASOFT	
43.	CHARLIE CHAPLIN	US GOLD	+
44.	CLEVER SMART	MAGIC BYTE	
45.	COBRA	OCEAN	
46.	CODENAME MAT II.	BUBBLE BUS	
47.	COLLY WOBBLES	PIRATE	
48.	COMBAT SCHOOL	OCEAN	
49.	COMPLETE BASTARD	VIRGIN	
50.	COMPUTER AMBUSH	US GOLD	
51.	COSMIC CAUSEWAY (TRAILBLAZER II.)	GREMLIN GRAPHICS	+
52.	CRYSYS	PIRATE	
53.	CYBERNOID THE FIGHTING MACHINE	HEWSON	
54.	CYBORG	CRL	
55.	THE DALLAS QUEST	US GOLD	
56.	BAN DARE II. (MEKON'S REVENGE)	VIRGIN	
57.	DARK PATROL	FIREBIRD	
58.	DEADRINGER	ARIOLASOFT	+
59.	DEATHRIDE	ARIOLASOFT	+
60.	DEATHSCAPE	STARLIGHT	
61.	DEATH WISH III.	GREMLIN GRAPHICS	
62.	DEFLEKTOR	GREMLIN GRAPHICS	
63.	DELTA	THALAMUS	
64.	DENIZIEN	PLAYERS	
65.	DIZZY	CODE MASTERS	
66.	DOC DESTROYER	MELBOURNE HOUSE	
67.	DOGFIGHT 2187	STARLIGHT	
68.	DROIDS	M.A.D GAMES	
69.	DRUID	FIREBIRD	
70.	DRUID II.	FIREBIRD	
71.	EAGLES	HEWSON	
72.	ELECTION	VIRGIN	
73.	ELITE	FIREBIRD	+
74.	EMPIRE	FIREBIRD	
75.	ENERGY WARRIOR	M.A.D. GAMES	
76.	ENTERPRISE	MELBOURNE HOUSE	
77.	EQUALISER	POWERHOUSE	
78.	(SAGA OF) ERIC THE VIKING	BOOKWARE	
79.	EVENING STAR	HEWSON	
80.	EXOLON	HEWSON	
81.	FALCON	VIRGIN	+
82.	THE FAST AND THE FURIOUS	GO!	
83.	FIFTH AXIS	ACTIVISION	
84.	FIFTH QUADRANT	BUBBLEBUS	
85.	THE FINAL MATRIX	GREMLIN GRAPHICS	
86.	FIRELY	OCEAN	
87.	FIREFLY	SPECIAL FX	
88.	FIRE QUEST	THE EDGE	

Nr.	Megnevezés	Terjesztő	
89.	FIRETRACK	ELECTRIC DREAMS	
90.	FLUNKY	PIRANHA	
91.	FLYING SHARK	FIREBIRD	
92.	FOX FIGHTS BACK	DENTON DESIGNS	
93.	GALACTIC GAMES	ACTIVISION	
94.	GAME OVER	IMAGINE/DINAMIC	+
95.	GARFIELD	THE EDGE	
96.	GARRISON	DIGITAL DREAMS	
97.	GANG PLANK	PIRATE	
98.	GAUNTLET II.	US GOLD	
99.	GOONIES	US GOLD	
100.	GREAT GURIANOS	ELITE	
101.	GRYPHON	MICROCOMPUTER GAMES	
102.	GRYZOR	OCEAN	
103.	GUMSHOE	NINTENDO	+
104.	GUNBOAT	PIRANHA	
105.	GUNRUNNER	HEWSON	
106.	GUNSMOKE	GO!	
107.	HALO JONES	PIRANHA	+
108.	HOLIDAY IN SUMERIA	PIRATE	
109.	HYDROFOOL	FTL	
110.	HYSTERIA	SOFTWARE PROJECTS	
111.	HYBRID	ARIOLASOFT	
112.	I BALL	FIREBIRD	
113.	IMPLOSION	CASCADE GAMES	
114.	IMPOSSIBLE MISSION II.	US GOLD/EPYX	+
115.	INDIANA JONES	US GOLD	
116.	INSIDE OUTING	THE EDGE	
117.	INSPEKTOR THE GADGET	MELBOURNE HOUSE	
118.	INTO THE EAGLES NEST	ALLIGATA	
119.	IRON HORSE	KONAMI	
120.	JACK THE NIPPER	GREMLIN GRAPHICS	
121.	JACK THE NIPPER II.	GREMLIN GRAPHICS	+
122.	JACKAL	KONAMI	
123.	JET-BOOT JACK	ENGLISH SOFTWARE	
124.	JINKS	ARIOLASOFT	
125.	JOE BLADE	PLAYERS	
126.	JUDGE DEATH	PIRANHA	
127.	JUDGE DREDD	MELBOURNE HOUSE	
128.	KANE	MASTERTRONIC	
129.	KELLER	PIRATE	
130.	KIKSTART II.	MASTERTRONIC	
131.	KINETIK	FIREBIRD	
132.	THE KING OF CHICAGO	MIRRORSOFT	
133.	KNIGHTFALL	PIRATE	
134.	KNIGHT GAMES	ENGLISH SOFTWARE	
135.	KNIGHT GAMES II.	ENGLISH SOFTWARE	
136.	KNUCKLEBUSTER	MELBOURNE HOUSE	
137.	KORONIS RIFT	ACTIVISION	
138.	THE LANDS OF HAVOC	MICRODEAL	
139.	LAST MISSION	US GOLD	
140.	THE LAST NINJA	SYSTEM 3	+
141.	LAUREL AND HARDY	ADVANCE	
142.	LAZER TAG	GO!	+
143.	LEVIATHAN	ENGLISH SOFTWARE	

Nr.	Megnevezés	Terjesztő
144.	THE LIVING DAYLIGHTS	DOMARK
145.	LIVINGSTONE I PRESUME	ALLIGATA
146.	LOS ANGELES SWAT	ENTERTAINMENT
147.	MAGNETRON	FIREBIRD
148.	MARAUDER	HEWSON
149.	MARINE ACADEMY	PIRATE
150.	MARIO BROS	OCEAN
151.	MARSPORT	GARGOYLE GAMES
152.	MASK II.	GREMLIN GRAPHICS
153.	MEAN STREAK	MIRRORSOFT
154.	MEGA APOCALLYPSE	MARTECH
155.	MERLIN	FIREBIRD
156.	METROCROSS	US GOLD
157.	MICKEY'S SPACE ADVENTURE	SIERRA
158.	MICROBALL	ALTERNATIVE
159.	MISTERY OF THE NILE	FIREBIRD
160.	MOEBIUS	ORIGIN
161.	MORPHEUS	HEWSON
162.	MOUSETRAP	TYNESOFT
163.	MURPHY	PIRATE
164.	MUTANTS	OCEAN
165.	MYSTIC MANSION	US GOLD
166.	NEBULUS	HEWSON
167.	NECRIS DOME	CODE MASTERS
168.	NEMESIS THE WARLOCK	MARTECH
169.	NIHILIST	ED
170.	THE NOMAD OF TIME	BOOKWARE
171.	NORTHSTAR	GREMLIN GRAPHICS
172.	NUCLEAR NICK	AMERICANA
173.	OINK	CRL
174.	OCTAPOLIS	ENGLISH SOFTWARE
175.	O.K. YEAH!	PIRATE
176.	OMEGA NIHILISTS	ELECTRIC DREAMS
177.	OUT CASS	CRL
178.	OUTLAWS	ULTIMATE
179.	OUT OF THIS WORLD	ARIOLASOFT
180.	OVERKILL	HEWSON
181.	PAC LAND	QUICKSILVA
182.	PARADROID	HEWSON CONSULTANTS
183.	PARANOIA	MAGIC BYTE
184.	PENTAGRAM	ULTIMATE
185.	PETER'S PIMPLE	CRL
186.	PEVIANTS	PLAYERS
187.	PIGGY	BUG-BYTE
188.	PIR 2	MIND GAMES
189.	PLASMATRON	CRL
190.	PLATOON	OCEAN
191.	POTTY PIGEON	GREMLIN GRAPHICS
192.	PREDATOR	ACTIVISION
194.	PSYCHO SOLDIER	IMAGINE
195.	QUAKE MINUS ONE	MONOLITH
196.	QUARTET	ACTIVISION
197.	QUEDEX	THALAMUS
198.	RACK-IT	HEWSON
199.	RAMBO	OCEAN

Nr.	Megnevezés	Terjesztő	
200.	RAMPAGE	ACTIVISION	
201.	RAMPARTS	GO!	
202.	RASTAN SAGA	IMAGINE	
203.	REBEL	VIRGIN	
204.	REBOUNDER (BOUNDER II.)	GREMLIN GRAPHICS	
205.	RED L.E.D.	STARLIGHT SOFTWARE	
206.	RENEGADE	IMAGINE	
207.	RESCUE ON FRACTACULUS	ACTIVISION	
208.	RIDING THE RAPIDS	PLAYERS	
209.	RISK	THE EDGE	
210.	RIVER RAID	ACTIVISION	
211.	RENTAKILL RITA	MASTERTRONIC	
212.	RICOCHET	FIREBIRD	
213.	ROAD RUNNER	US GOLD	+
214.	ROADWARS	MELBOURNE HOUSE	
215.	ROCKMAN	MASTERTRONIC	
217.	ROLAROUND	MASTERTRONIC	
218.	ROLLER GOASTER	ELITE	
219.	ROLLING THUNDER	US GOLD	
220.	ROY OF THE ROVERS	PIRANHA	
221.	RUBISH MAN	CRL	
222.	RYCAR	US GOLD	
223.	SALAMANDER	KONAMI	
224.	SARACEN	AMERICANA	
225.	SCARABEUS	ARIOLASOFT	
226.	SCARY MONSTERS	FIREBIRD	
227.	SCHIZOFRENIA	QUICKSILVA	
228.	SCORPION	QUICKSILVA	
229.	SCUMBALL	BULLDOG	
230.	SHADOW SKIMMER	THE EDGE	
231.	SHAOLIN'S ROAD	THE EDGE	
232.	SIDE ARMS	GO!	
233.	SLAINE	MARTECH	
234.	SLAP FIGHT	IMAGINE	+
235.	SNAP DRAGON	BUBBLEBUS	
236.	SOLID GOLD	US GOLD	
237.	SOLOMON'S KEY	US GOLD	+
238.	SPACE ACE 2101	CRL	
239.	SPACE DOUBT	CRL	
240.	SPACE HUNTER	MASTERTRONIC	
241.	SPACE PILOT	ANIROG	
242.	STARFOX	ARIOLASOFT	+
243.	STAR PAWS	SOFTWARE PROJECTS	
244.	STAR PILOT	FIREBIRD	
245.	STARQUAKE	BUBBLE BUS	
246.	STAR RAIDERS	ELECTRIC DREAMS	
247.	STAR RAIDERS II.	ELECTRIC DREAMS	
248.	STAR WARS	DOMARK	
249.	S.T.I.	BUG-BYTE	+
250.	STORMBRINGER	MASTERTRONIC	
251.	SUPERNOVA	PLAYERS	
252.	SUPER SPRINT	ELECTRIC DREAMS	+
253.	SWAG	MICROMANIA	
254.	SYGMA 7	DURELL	
255.	TAI PAN	OCEAN	

Nr.	Megnevezés	Terjesztő	
256.	TANK	OCEAN	+
257.	TERMINATOR	POWERHOUSE	
258.	TENET	PIRATE	
259.	TERRA COGNITA	CODE MASTERS	
260.	TERRAMEX	QUICKSILVA	
261.	THING BOUNCES BACK	GREMLIN GRAPHICS	
262.	THRONE OF FIRE	MELBOURNE HOUSE	+
263.	THUNDERBIRDS	FIREBIRD	
264.	THUNDERCATS	ELITE	
265.	THUNDERCEPTOR	GO!	
266.	THUNDERFORCE	HEWSON	
267.	TIGER MISSION	KELE LINE	
268.	TOM THUG	CRL	
269.	TRAILBLAZER	GREMLIN GRAPHICS	
270.	TRANTOR	GO!	
271.	TRAXX	LLAMASOFT	
272.	TRAXXION	CRL	
273.	TRAZ	CASCADE GAMES	
274.	TRIAXOS	ARIOLASOFT	
275.	TRIO HIT-PACK	ELITE	
276.	TROLL	OUTLAW	
277.	THE TUBE	QUICKSILVA	
278.	UFO	FIREBIRD	
279.	VAMPIRE EMPIRE	MAGIC BYTE	
280.	VECTRON 3D	FIREBIRD	
281.	VENOM STRIKES BACK	GREMLIN GRAPHICS	+
282.	VICE VERSA	PIRATE	
283.	VICTORY ROAD	IMAGINE	
284.	WAR CARS	FIREBIRD	
285.	WARRIOR II.	NEXUS	
286.	WEREWOLVES OF LONDON	WIZ DESIGN	
287.	WESTERN GAMES	MAGIC BYTES	
288.	WHITE HEAT	CODE MASTERS	
289.	WINNIE THE POOH	SIERRA	
290.	THE WIZ	MELBOURNE HOUSE	
291.	WIZARD AND PRINCESS	US GOLD	
292.	WIZARDRY	ULTIMATE	
293.	WIZBALL	OCEAN	
294.	YOGI BEAR	PIRANHA	
295.	XANTHIUS	PLAYERS	
296.	XECUTOR	ACE	
297.	XENON RANGER	ALPHA	
298.	XOR	LOGOTRON	
299.	Z	RHINO	
300.	ZIG ZAG	MIRRORSOFT	
301.	ZODIAC THE SECRET OF LIFE	INCENTIVE	
302.	ZOLYX	FIREBIRD	
303.	ZYNAPS	HEWSON	

SZIMULÁCIÓ, STRATÉGIA

Nr.	Megnevezés	Terjesztő	
304.	ACE 2	CASCADE GAMES	+
305.	ADVANCED TACTICAL FIGHTER (ATF)	DIGITAL INTEGRATION	+
306.	AIRBORNE RANGER	MICROPROSE	+
307.	ANNALS OF ROME	PSS	
308.	APACHE GUNSHIP	MICROPROSE	+
309.	AUTO DUEL	MICROPROSE	
310.	BALANCE OF POWER	MIRRORSOFT	
311.	BALTIC 1985	US GOLD	
312.	BATTALION COMMANDER	US GOLD	
313.	BATTLECRUISER	US GOLD	+
314.	BATTLEFIELD GERMANY	PSS	+
315.	BATTLE FOR MIDWAY	PSS	
316.	BATTLE FOR NORMANDY	US GOLD	
317.	BATTLE GROUP	US GOLD	
318.	BATTLE OF ANTIETAM	US GOLD	
319.	THE BATTLE FOR GUADALCANAL	ACTIVISION	+
320.	BATTLES IN NORMANDY	STRATEGIC PLUS	
321.	BATTLE SHIPS	ELITE	
322.	BLITZKRIEG	ARIOLASOFT	
323.	BLUE WAR	US GOLD	
324.	BRIEFING	LOTHLORIEN	
325.	BROADSIDES	US GOLD	
326.	B-24 SIMULATOR	US GOLD	+
327.	CARRIER FORCE	US GOLD	
328.	CHUCK YEAGER'S	ELECTRONIC ARTS	
329.	COLONIAL CONQUEST	US GOLD	
330.	COMPUTER AMBUSH	US GOLD	
331.	CONFLICTS	PSS	
332.	CONFLICTS II.	PSS	
333.	CONVOY RAIDER	GREMLIN GRAPHICS	+
334.	DEATH WAKE	QUICKSILVA	
335.	DREADNOUGHTS	MICROCOMPUTER GAMES	
336.	DRILLER	INCENTIVE	
337.	ESPIONAGE	MODULAR RESOURCES	
338.	EVENING STAR	HEWSON	
339.	FIELD OF FIRE	US GOLD	
340.	FIGHTER COMMAND	US GOLD	
341.	FLASHPOINT	OCEAN	
342.	FLIGHT TRAINER	ELECTRONIC ARTS	
343.	THE FORCE	ARGUSS PRESS	
344.	GATO	SPECTRUM HOLOBYTE	
345.	GEMSTONE HEALER	US GOLD	
346.	GEMSTONE WARRIOR	US GOLD	
347.	GEOPOLITIQUE	US GOLD	
348.	GERMANY 1985	US GOLD	
349.	GETTYSBURG	US GOLD	
350.	HIGH FRONTIER	ACTIVISION	
351.	THE HUNT FOR THE RED OCTOBER	ARGUSS PRESS	
352.	IMPLOSIONS	CASCADE GAMES	
353.	KAMPFGRUPPE	US GOLD	
354.	LORDS OF CONQUEST	ELECTRONIC ARTS	
355.	MECH BRIGADE	US GOLD	

Nr.	Megnevezés	Terjesztő	
356.	NATO COMMANDER	MICROPOSE	
357.	NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX	MARTECH	
358.	NORWAY 1985	US GOLD	
359.	OUTRUN	US GOLD	
360.	PANZER GRENADIER	US GOLD	
361.	PEGASUS BRIDGE	PSS	
362.	PHANTASIE	US GOLD	
363.	PHANTASIE II.	US GOLD	
362.	PHANTASIE III.	US GOLD	+
365.	PHM PEGASUS	ELECTRONIC ARTS	
366.	PIRATES	MICROPROSE	+
367.	PIRATES OF THE BARBARY COAST	CASCADE GAMES	
368.	QUESTRONE	US GOLD	
369.	RDF 1985	US GOLD	
370.	REALMS OF DARKNESS	US GOLD	+
371.	REBEL CHARGE AT CHICKAMAGUA	US GOLD	+
372.	RED MAX	CODE MASTERS	
373.	RINGS OF ZILFIN	US GOLD	
374.	RMS TITANIC	ELECTRIC DREAMS	
375.	ROAD TO MOSCOW	ELECTRONIC ARTS	
376.	ROADWAR 2000	US GOLD	
377.	RUSSIA 1941-1945	STRATEGIC PLUS	
378.	SDI	MIRRORSOFT	
379.	SHARD OF SPRING	US GOLD	
380.	SPITFIRE ACE	US GOLD	
381.	STEALTH FIGHTER	MICROPROSE	+
382.	SUBBATLE SIMULATOR	US GOLD	+
383.	TEST DRIVE	ELECTRONIC ARTS	
384.	THIRD FIGHTER	ACTIVISION	
385.	TRANSATLANTIC BALLOON CHALLENGE	VIRGIN	
386.	USAAF	US GOLD	
387.	VULCAN	CCS	
388.	WARGAME CONSTRUCTION SET	US GOLD	
389.	WAR IN RUSSIA	US GOLD	
390.	WAR IN THE SOUTH PACIFIC	US GOLD	+
391.	WAR PLAY	ANCO	
392.	WARSHIP	US GOLD	
393.	WIZARD WARZ	GO!	
394.	WIZARDS CROWN	US GOLD	

KALAND

Nr.	Megnevezés	Terjesztő	
395.	ADVENTURE BUILDING SYSTEM	ALPHA	
396.	AZTEC (HUNT FOR THE SUN GOOD)	HILL MACGIBBON	
397.	BARD'S TALE II.	ELECTRONIC ARTS	
398.	THE BIG SLEAZE	PIRANHA/DELTA 4	+
399.	THE BLOOD VALLEY	GREMLIN GRAPHICS	
400.	BUCKAROO BANZAI	US GOLD	
401.	BUREAUCRACY	INFOCOM/ACTIVISION	+
402.	CHAMONIX CHALLENGE	INFOGRAMES	
403.	COMA	KALISTI	
404.	THE CROWN OF RAMHOTEP	TARTAN	
405.	THE DARK CASTLE	AMERICANA	
406.	DEFENDERS OF THE CROWN	MINDSCAPE	
407.	DEJA VU	MINDSCAPE	
408.	ELECTION	VIRGIN	
409.	THE ENCANTRESS	ACTIVISION	
410.	FOOTBALL FRENZY	ALTERNATIVE	
411.	GRANGE HILL	ARGUSS PRESS	
412.	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	INCENTIVE	
413.	HEART OF AFRICA	ELECTRONIC ARTS	
414.	HERO OF THE GOLDEN TALISMAN	MATERTRONIC	
415.	THE GUILD OF THIEVES	RAINBIRD	
416.	JINXTER	RAINBIRD	+
417.	KARYSSIA	INCENTIVE	
418.	KING ARTHUR'S QUEST	HILL MACGIBBON	
419.	KNIGHTMARE	ACTIVISION	
420.	KNIGHT ORC	RAINBIRD	
421.	KOBAYASHI NARU	MASTERTRONIC	
422.	KRYPTON FACTOR	TV GAMES	
423.	THE MAGICIAN'S BALL	GLOBAL SOFTWARE	
424.	MANIAC MANSION	ACTIVISION	+
425.	MURDER ON THE MISSISIPPI	ACTIVISION	
426.	THE ODYSSEY	DUCKWORTH	
427.	PASSENGERS	INFOGRAMES	
428.	PIRATES OF BARBARY COASTS	CASCADE GAMES	+
429.	PROFESSIONAL ADVENTURE WRITING SYSTEM	GILSOFT	
430.	PROHIBITION	INFOGRAMES	
431.	THE PROSPECTOR	TARTAN	
432.	THE RAVEN	8TH DAY	
433.	REALITY	US GOLD	
434.	SHADOWS OF MORDOR	MELBOURNE HOUSE	
435.	SIDEWALK	INFOGRAMES	
436.	SINBAD AND THE THRONE OF FALCON	MIRRORSOFT	
437.	SLÁINE	MARTECH	
438.	STIFFLIP	PALACE	
439.	STRANDED	ENGLISH SOFTWARE	
440.	TIME AND MAGIC	RAINBIRD	+
441.	TYRANN	ORIC	
442.	ULTIMA I.	US GOLD	
443.	ULTIMA II. (EXODUS)	US GOLD	
444.	ULTIMA IV. (WARRIORS OF DESTINY)	US GOLD	
445.	VENOM	MASTERTRONIC	
446.	WIZARD'S CROWN	STRATEGIC SIMULATIONS	

Nr.	Megnevezés	Terjesztő	
447.	WORM IN PARADISE	LEVEL 9	
448.	YES PRIME MINISTRE	MOSAIC	

SPORT, TÁBLÁS

Nr.	Megnevezés	Terjesztő	
449.	ALTERNATIVE WORLD GAMES	GREMLIN GRAPHICS	+
450.	BASEBALL	SUBLOGIC	
451.	BASKET MASTER	IMAGINE	
452.	BMX KIDZ	FIREBIRD	
453.	BOBSLEIGHT	DIGITAL INTEGRATION	
454.	CALIFORNIA GAMES	US GOLD	+
455.	DALEY THOMSON'S SUPERTEST III.	OCEAN	+
456.	EXECUTIVE LEADERBOARD	US GOLD	+
457.	FAMOUS COURSES	US GOLD	
458.	FAMOUS COURSES II.	US GOLD	
459.	500-CC GRAND PRIX	LORICIELS	+
460.	FOOTBALL MANAGER II.	US GOLD	
461.	GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER	GREMLIN GRAPHICS	+
462.	GRAND NATIONAL	ELITE	
463.	GRAND PRIX SIMULATOR	CODE MASTERS	
464.	GRID IRON	TOP 10	
465.	HARVEY SMITH'S SHOWJUMPER	LEISURE GENIUS	
466.	INTERNATIONAL BASKETBALL	ELITE	
467.	INTERNATIONAL KARATE + (III.)	SYSTEM 3	
468.	JET BIKE SIMULATOR	CODE MASTERS	
469.	MATCH DAY II.	US GOLD	
470.	MATCH FISHING	ALLIGATA	
471.	MCGUIGAN'S BOXING	HILL MAC GIBBON	
472.	MILK RACE	US GOLD	
473.	NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX	MARTECH	+
474.	OUT RUN	US GOLD	
475.	PRO-GOLF	EPYX	
476.	PRO SKI SIMULATION	CODE MASTERS	
477.	Q-BALL	ENGLISH SOFTWARE	
478.	RALLY DRIVER	HILL MAC GIBBON	
479.	REVS II.	FIREBIRD	
480.	RUN FOR GOLD	HILL MAC GIBBON	
481.	SAILING	ACTIVISION	
482.	720	US GOLD	
483.	SKATE OR DIE	ACTIVISION	
484.	SNOOKER SIMULATOR	CODE MASTERS	
485.	SOCCER BOSS	ALTERNATIVE	
486.	STREET SPORT BASEBALL	EPYX	+
487.	STREET SPORT BASKETBALL	EPYX	+
488.	SUMMER GAMES II.	EPYX	
489.	SUPER HANG-ON	SEGA	+
490.	SUPER SPRINT	ELECTRIC DREAMS	
491.	TOUR DE FORCE	GREMLIN GRAPHICS	
492.	TOURNAMENT LEADERBOARD	US GOLD	+
493.	TRACK & FIELD	KONAMI	+

Nr.	Megnevezés	Terjesztő	
494.	TURBO ESPRIT	DURELL	
495.	WATER SPORTS	ANCO	+
496.	WINTER OLYMPIAD '88	US GOLD/EPYX	
497.	WORLD CLASS LEADERBOARD	US GOLD	
498.	WORLD CUP CARNIVAL	US GOLD	+
499.	WORLD KARATE CHAMPIONSHIP	EPYX	
500.	WORLD SERIES BASEBALL	IMAGINE	
501.	YACHT RACE	HILL MAC GIBBON	

Játékújdonságok

A legújabb játékprogramok hozzáférhetőségét tekintve kis hazánk elég siralmas helyzetben van: mindössze Jugoszlávián illetve az NSZK-n keresztül szivárognak be az igazán újdonságnak ható játékok. Ezek itthoni elterjedése még siralmasabb, mert Magyarországon nincsen rendesen megszervezett klubhálózat és a főváros egyes - jobb kapcsolatokkal rendelkező - klubjain kívül megakad a programok terjedése, általában a szomszéd készletének lemásolására korlátozódik. Megállapításaink még fokozottabban érvényesek a direkt C-128-ra készült programok esetében.

A helyzet megjavítására nem mi vagyunk hivatottak, de szeretnénk az alábbiakban bemutatni néhány új programot, amelyek az elmúlt néhány hónapban jelentek meg Nyugaton. Azoknak, akiknek nincsen biztos beszerzési forrása, tudjuk ajánlani a különböző számítástechnikai kiállításokat, ahova mindig kivonul a Commodore-rajongó fiatalság (és idősség). Ott bizonyára "lepottyan" egy-két friss program...

ANDY CAPP - Mirrorsoft



ANDY CAPP a DAILY MIRROR című angol lap képregénysorozatának a főhőse: lusta, veszekedős és romlott, bohóc sapkát visel és állandóan egy csikk lóg a szája sarkában. Egy szó mint száz: Andy szimpatikus fickó. A játék kezdetén Andy nagy problémával küzd: folyószámlája kimerül és felesége, a hosszú nyelvű Flo már megint pénzt akar. A mászkálás során Andy találkozik a képregénysorozat összes szereplőjével: Flo-val, Chalkie-vel a kocsmárossal, a rendőrrel, fiatal barátnőjével stb.
A játék arcade/adventure stílusú, Andy-t vezetve be kell járnunk a házat, a kocsmát, a takarékpénztárat és még jónéhány más helyet. Andy-t négy ikon segítségével irányítjuk:

- a pénztárcával kontrollálhatjuk mennyi pénz van nálunk
- minden emberrel, akivel találkozunk, cseveghetünk egy kicsit, kérdéseket tehetünk fel. A kocsmában például érdeklődhetünk, hogyan lehet pénzt szerezni...
- Andy könnyen konfliktusba keveredhet akárkivel, Flo-tol kezdve a rendőrig. Ezeket a konfliktusokat általában a verekedés nevű műsorral szokta megoldani.
- a negyedik ikon használatával Andy megvizsgálhatja azokat a tárgyakat, amelyeket megtalált.

A játék február végén került piacra és megvalósítása csodálatosan sikerült: a grafika fenomenális, a cselekmény változatos, izgalmas. Az ANDY CAPP minden bizonnyal 1988 egyik nagy sikere lesz és az sem kizárt, hogy főszereplőjéből JACK THE NIPPER-hez hasonlóan kabalafigura válik...

TEST DRIVE - Electronic Arts

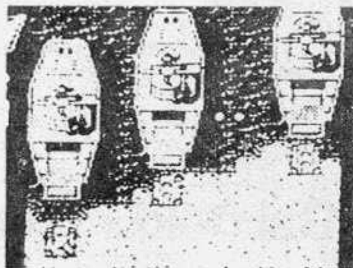
Az ELECTRONIC ARTS új autószimulációjában lehetőségünk van arra, hogy beüljünk a világ 5 legfényűzőbb sportkocsijába, például egy Chevrolet Corvette-be vagy egy Lamborghini Countach-be. Az autókat egy autópályán próbálhatjuk ki, de mielőtt vezetni kezdenénk megszemlélhetjük az autót kívülről és néhány műszaki jellemzőt (motortípus, teljesítmény, féktávolság, gumik stb.) is kapunk. Minden autóban különböző műszerfalakat és sebességváltókat használunk, a belső rész is hűen szimulálja az eredeti gépeket.

Az autópálya a hegyek között kanyarog: ha jobbra térünk le az útról a hegynek ütközünk, ha balra, akkor a szakadékba zuhanunk. Az út szélén jónéhány táblát láthatunk, amelyek sebességkorlátozást, útszűkületeket, az út alakját és benzinállomásokat jeleznek. A benzinállomásoknál megállunk tankolni és felfújni a gumikat. Itt értékelést kapunk az előző benzinkút óta megtett útszakaszon történt eseményekről és átlagsebességünkről. Ennek a függvényében kapunk pontokat.

Az autópálya nyilvános útvonal, jónéhány más személy- és teherszállító autóval találkozhatunk. Ha elég gyorsan haladunk, elég sokat megelőzhetünk, de vigyázzunk a szemben jövő forgalomra. A száguldás hátulütőjét a rendőrök jelentik: ha túl gyorsan haladunk bemérnek minket (a műszerfalon villogni kezd egy műszer) és már látjuk is őket a visszapillantó tükörben, ahogy szirénázva üldöznek minket. Ha nem sikerül megszöknünk előlük.a játék véget ér.

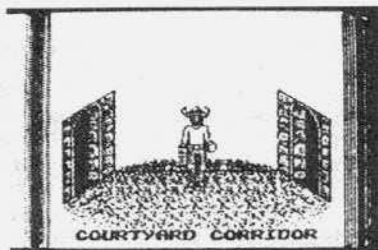
A játék célja tehát egyértelmű: minél nagyobb sebességgel és életben maradva újra és újra elérni a következő benzinkútig. A játék grafikája kiváló, bár a szélvédő betörése a játékos halálakor nem sikerült valami szépen.

FLYING SHARK - Firebird



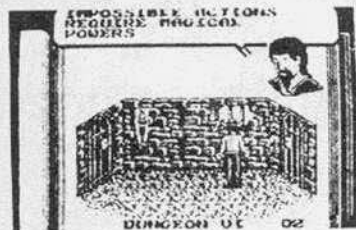
Egy TAITO cég által forgalmazott coin-up (pénzbedobós) játék átkonvertálása, bár - a C+VG szerint - nem sikerült olyan szépen, mint az eredeti. A játékos egy anyahajóról száll fel, vadászgépe végtelen számú tölténnyel és bombával van felszerelve. 5 szinten kell harcolnunk különböző tankok, ágyúállások, őrjáratok és csatahajók ellen. A 'SPACE' megnyomásával ledobhatunk egy nagy hatású térbombát, ami az adott képernyőn megsemmisíti az ellenségeket. Ebből a bombából azonban csak korlátozott készleteink vannak, ezért néha le kell szállnunk. Minden lelőtt ellenséges objektumért pontokat kapunk, sőt van néhány extra juttatás is a sárga századért (1000 pont), a vörös századért (extra tűzerő) és a kékekért (bonus élet).
A FLYING SHARK nem rossz shoot'em up-játék, de már kicsit kezdenek unalmasak lenni ezek - az URIDIUM óta - futószalagon gyártott lövöldözős programok.

KNIGHTMARE - Activision



A TV-ben és a moziban játszott filmek gyakran képezik számítógépes játékok alapötleteit. Így történt ez a KNIGHTMARE esetében is: alig fejeződött be az angol Thames Television hasoncímű filmsorozatának a vetítése, az ACTIVISION máris jelentkezett a film arcade/adventure típusú számítógépes átiratával. A cím egyébként egy angol szójáték: a Knight (lovag) és Nightmare (rémálom) szavakat olvasztották össze.

A játékos egy lovagot irányít Damonia kastélyának pincéiben, akinek az életerejét a képernyő szélén lobogó gyertya jelzi. A közlekedés nagyon ötletes módon van megoldva: a helyszínek egy könyv lapjain láthatóak és amikor egy másik helyre érkezünk a könyv lapozódik. A cél három szóban: felfedezni, túlélni és elmenekülni. Ebben segít Treguard, a pincemester is, aki változatos időközökben megjelenik és tippekkel lát el bennünket néhány rejtély megfejtéséhez. Mászkálás közben találkozhatunk a kastély lakóival, jó és rossz szándékú jósokkal, katonákkal stb. Az emberekkel angol szavakkal kommunikálhatunk, kérdéseket tehetünk fel és válaszolhatunk nekik. Jónéhány hasznos és haszontalan tárgyat is találhatunk, amelyeket felvenni, eldobni és használni lehet. Lehetőségünk nyílik némi bűbájosságra, varázslásra is, a következő dolgokkal:



- Anvil: Ez egy olyan üllő, ami a levegőben lebeg mindaddig, amíg azt nem parancsoljuk neki, hogy essen le és törjön össze (meg mindent amire/akire ráesik).
- Caspar: Ez egy kulcs, amellyel a kastély jónéhány zárt ajtaját kinyithatjuk.
- Alchemy: Alkímia, használatával aranygolyóvá változtathatunk embereket és összegyűjthetjük őket, mint kincset.
- Ice: Segítségével a kellemetlenebb egyedeket békává változtathatjuk.
- Metamorph: Átváltoztatja a kiszemelt célpontot valami mássá.

Lovagunkkal néha harcba keveredünk. Ez a harc persze nem olyan részletesen kidolgozott szimuláció, mint amilyennel pl. a BARBARIAN - THE ULTIMATE WARRIOR című játékban találkozhatunk, mindössze annyiból áll, hogy odaállunk agressziónk tárgya elé és nyomogatjuk a tűz gombot.

A játék nagyon ötletes és tetszetős grafikával van megoldva, az arcade/adventure-rajongóknak bizonyára sok kellemes percet fog szerezni.

Garfield - The Edge

"Miaúúú! Elfáradtam."- mondja Garfield, a világ leglustább és legkövérebb macskája. Ez a szőrős jószág az új mánia tárgya az angolszász országokban, lassan már olyan híres lesz, mint mondjuk Donald kacsa. Garfield-et Jim Davis amerikai grafikus találta ki egy képregény-sorozatban és nemsokára az üzleti gépezet is felfedezte: poszterek, játékok, ruhák, bébiedények és még sok más egyéb cucc hirdetik a dicsőségét... most pedig már egy arcade/adventure típusú számítógépes játék is.

Történetünk idején Garfield éppen szerelmes egy - hasonló kaliberű - macskahölgybe. Szívének választottjával azonban kellemetlen malőr történik: elkapja a sintér és a város macskáknak fenntartott menhelyére viszi. A játék célja, hogy Garfieldet vezetve megtaláljuk a menhelyet és kiszabadítsuk kedvenc barátnőnket. Ebben segítenek nekünk Garfield barátai is: Odie, a világ legbutább kutyája és Nermal, a világ legravaszabb macskája. Garfield - azon kívül, hogy szerelmes - állandóan éhes is, a rendszeres étkezés híve. A táplálkozás mindig megnyugtatja, egyébként állandóan nyávog, hogy fáradt. Ha nagyon elfárad, a játék véget ér.

A JACK THE NIPPER-hez hasonló stílusú és grafikájú játék, bizonyára olyan sikeres is lesz. Leginkább a fiatalabbak fogják élvezni, bár egy kicsit lassúnak tűnik a játék vele...

MASK II - Gremlin Graphics

A különböző software-házak gyakran jelentetnek meg olyan játékprogramokat, amelyeknek alapjául egy képregény szolgál. Így történt ez a GREMLIN GRAPHICS új programjánál is: az 5 MASK-ügynök kalandjait feldolgozó első játék 1986 végén jelent meg, majd - a piaci sikerből kifolyólag - másfél év elteltével követte a második is. A játék a MASK-főhadiszálláson kezdődik, ahonnan elszabadult egy Venom-egység. Az 5 ügynök közül három segítségét igénybe véve kell játszanunk. A játék elején ki kell választanunk a három kívánt ügynököt, majd teljesítenünk a következő feladatokat:





- megmenteni a Békés Nemzetek Szövetségének elnökét, akit Venom rabolt el, mert az elnök egy szerződésen dolgozott, amely állandósította volna a békét a Földön.
- lerombolni az új Venom-bázist, amelyet erős olajmezők védenek
- megsemmisíteni a különböző fegyvereket
- visszaszerezni az elrabolt rubint és visszavinni a tűz templomába, a dzsungelbe.

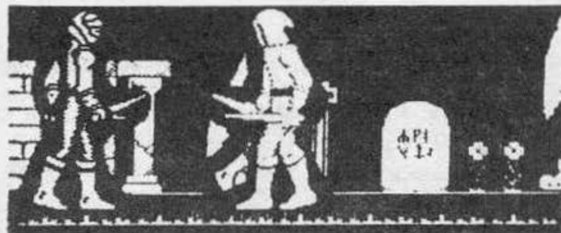
A játék elég jó, grafikai megvalósítása is megfelel a Commodore-tábor 1988-as igényeinek.

ANNALS OF ROME - PSS



A játékot a C+VG a C-64-en megjelent legizgalmasabb stratégiai programnak titulálta. Mint a nevéből is megállapítható ("Római évkönyvek"), nem hagyományos játékról van szó: nem egy nagy csata lett feldolgozva, hanem az antik Róma történetének 1600 éve! Szemünk előtt és részvételünkkel zajlik le az ókori történelem nagy része. A játék Európa, Észak-Afrika és Kis-Ázsia térképén játszódik, célja az amit a rómaiak is tettek : meghódítani a világot, amíg az meg nem hódít minket.
A játékkategória sajátosságaiból adódóan grafikailag nem fogunk valami nagy élményt szerezni, de a játék izgalmai bizonyára kárpótolnak mindenkit.

DARK SCEPTRE - Beyond



Mike Sigleton-nak a LORDS OF MIDNIGHT és a DOOMDARK'S REVENGE írójának legújabb alkotása. A játék előzménye: a vikingek királya elrabolta az ország erejét és most a sötét hatalom jogara (Dark Sceptre) uralkodik az országon. Thane király vezetésével egy csapat indul útnak, hogy az országot felszabadítsa az iga alól, megtalálja és megsemmisítse a játék 4000 (!) lehetséges helyszíne közül valamelyiken elrejtett hatalmat. A játék érdekessége, hogy a játékos nem csak egy figurát irányít, hanem egy egész csapatot, különkülön. A csapat vezérlése a billentyűzet vagy a joystick által irányított parancsokkal lehetséges. Ezekkel a parancsokkal adjuk ki az instrukciókat a team tagjainak, aztán hátra is dőlhetünk és figyelhetjük mi történik. Számos ilyen parancs áll rendelkezésünkre, pld. follow (követni valakit), protect (védekezés), stalk (lopakodás), harass (bosszantás), avoid (kikerülni valamit/valakit), challenge (küzdelem), threaten (fenyegetés) stb. 8 különböző jellemű harcos áll rendelkezésünkre, akik között a joystick jobbra/balra mozgatásával választhatunk. A harcosok közül mindnek megvan a maga jó tulajdonsága:

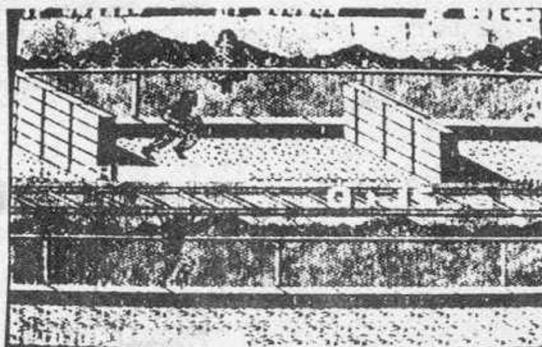
- THANE: Király, ő a csapat parancsnoka, nélküle a csapat tagjai elszélednének.
- MYSTIC: A csapat varázslója, aki sok hasznos bűbájosság birtokában van.
- HERALD: Hírvivő és ügyes harcos.
- ASSASSIN: Vadász és bérgyilkos, őt küldjük, ha valakit meg akarunk öletni.
- REAPER: Hóhér, félelmet ébreszt másokban.
- FOOL: Fecsegő természetű bolond, de nagyon sok jó tanáccsal is szolgál.
- SAVAGE: Vadember az erdőből. Nagyon erős és sok mindenre használható.
- THRALL: Alárendelt figura, de erős. Egyszerűbb feladatokra használható.

Az aktuális harcost 5 kontrollopcióval irányíthatjuk, amelyek között a joystick fel/le mozgatásával választhatunk:

- WATCH: Készenléti állapot. Ha halljuk a csattanó fém hangját, a harcos készen áll a küzdelemre.
- SCAN: Megjeleníti a képernyőn a sziget teljes térképét, amelyen sárgával vannak jelölve a csapatunk tagjainak pozíciói, az aktuális harcost pedig fehér négyzet jelzi.
- CHECK: Ezzel az opcióval vizsgálhatjuk meg az aktuális harcos személyiségét és a gép kiírja, hogy mi volt az utolsó parancs, amit kiadtunk neki.
- PLAN: A segítségével parancsokat adhatunk az aktuális harcosnak. A kérdezés/válaszolás eljárások a képernyőt használják mindaddig, amig a parancs kiadását be nem fejeztük, pl. a GO TO parancsnál megjelenik a sziget térképe és a nyíllal meg kell határoznunk, hogy a harcost hova akarjuk küldeni.

Mike Singleton új programja az egyik legszebben kivitelezett és legizgalmasabb stratégiai kalandprogramok egyike, amely valaha is megjelent mikroszámítógépen. A kalandprogramok rajongói bizonyára meg fognak őrülni tőle.

COMBAT SCHOOL - OCEAN

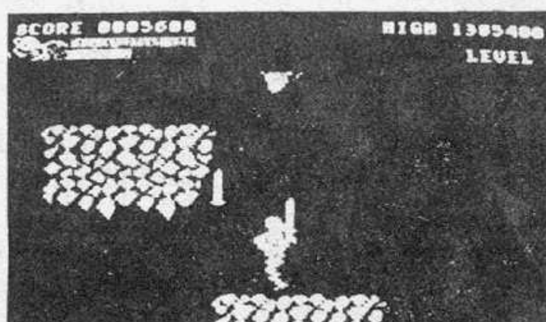


Lehet, hogy ez a játék fogja elvinni 1988-ban az év joystick-gyilkosának kijáró pálmát? Az OCEAN játéka a KONAMI nagysikerű coin-op játékának átirata. A program egy kommandós-kiképzőtáborba visz bennünket, ahol részt veszünk egy kiképzési kurzuson. Ez több részből áll:

- ASSAULT COURSE: különböző akadályokat kell minél gyorsabban, időre leküzdenünk. A joystick rángatásával gyorsítjuk emberünket, akivel falakat kell átugrálnunk, majd egy vízszintes létrán függeszkedve végighaladnunk.
- FIRING RANGE ONE: Az első céllövészet. A kurzort a célra mozgatva minél több találatot kell a céltáblákon elérnünk.
- IRON MAN RACE: Megint egy joystick-rángató szint. Sziklákkal és gödrökkel tarkított terepen majd egy folyón kenuval kell minél gyorsabban átjutnunk.
- FIRING RANGE TWO: A második céllövészet. A képernyő tetején tanksziluettek jelennek meg véletlenszerűen és mozgatható gépágyúnkkal minél gyorsabban ki kell lőnünk őket.
- ARM WRESTLING: Karerősítés, egy nyújtón kell húzódzkodnunk.
- FIRING RANGE THREE: A harmadik céllövészet. Ugyanaz, mint az első, de itt vigyáznunk kell arra, hogy a vörös színű célpontokat nem szabad lelőni.
- COMBAT WITH INSTRUCTOR: Ha eddig még bírta a joystick-unk, akkor itt biztos, hogy tönkretesszük,mert ez a szint a harc az egyik tanító ellen. Itt szükségünk lesz az összes megszerzett tapasztalatunkra. Ha teljesítettük itt is a szintet, akkor mehetünk bevetésre...

A játékot két játékos játszhatja, vagy egy a gép ellen. A program nagyon szép grafikával és hanghatásokkal van megvalósítva, igazán élvezetes szórakozást nyújt.

RASTAN SAGA - Ocean

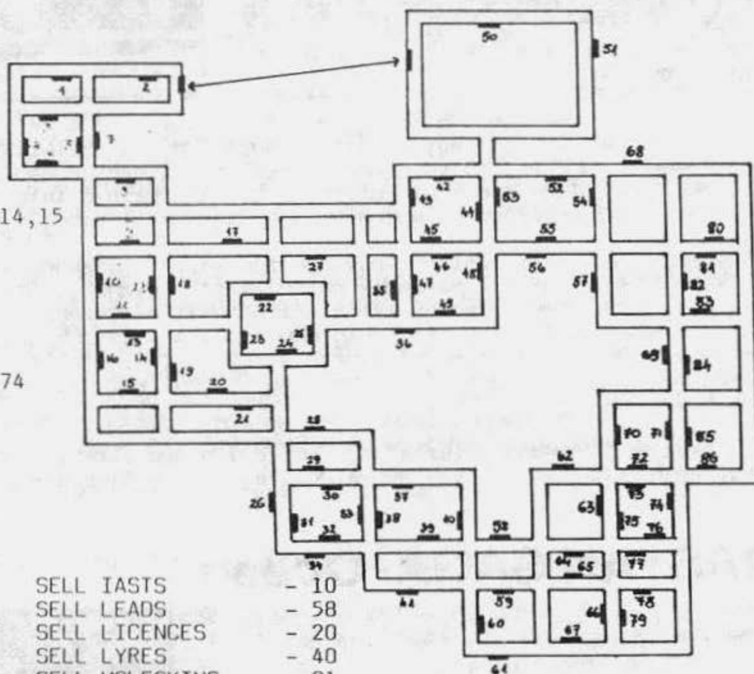


A RASTAN 1987. legsikeresebb pénzbedobós játékautomatája volt az angol játéktermekben. Ez ösztönözte az OCEAN-t arra, hogy megvegye a játék licencét a japán TAITO cégtől és megjelentesse a játék számítógépes átiratát. A RASTAN SAGA egy elég jól kivitelezett, BARBARIAN-szerű harcszimulációval megvalósított játék, de eltérően attól, itt mászkálnunk is kell.
A játék elég sablonos előzményekkel indul: egy távoli országot gonosz hatalom igázott le és Rastan, a barbár harcos elindul, hogy felszabadítsa őket az elnyomás alól. Először hat szinten kell átverekednie magát, ahol a gonosz Karg varázsló szörnyekből álló hordái ellen kell küzdenie, majd a hetedik szinten magával a varázslóval kerül szembe. Karg egy sokfejű sárkány képében jelenik meg. Ha az összes fejét levágtuk, a játékot teljesítettük. Idáig persze senki sem fog eljutni örökéletpoke nélkül...
Tipikus OCEAN-féle akciójáték, nagyon élvezetes grafikával.

Térképmelléklet

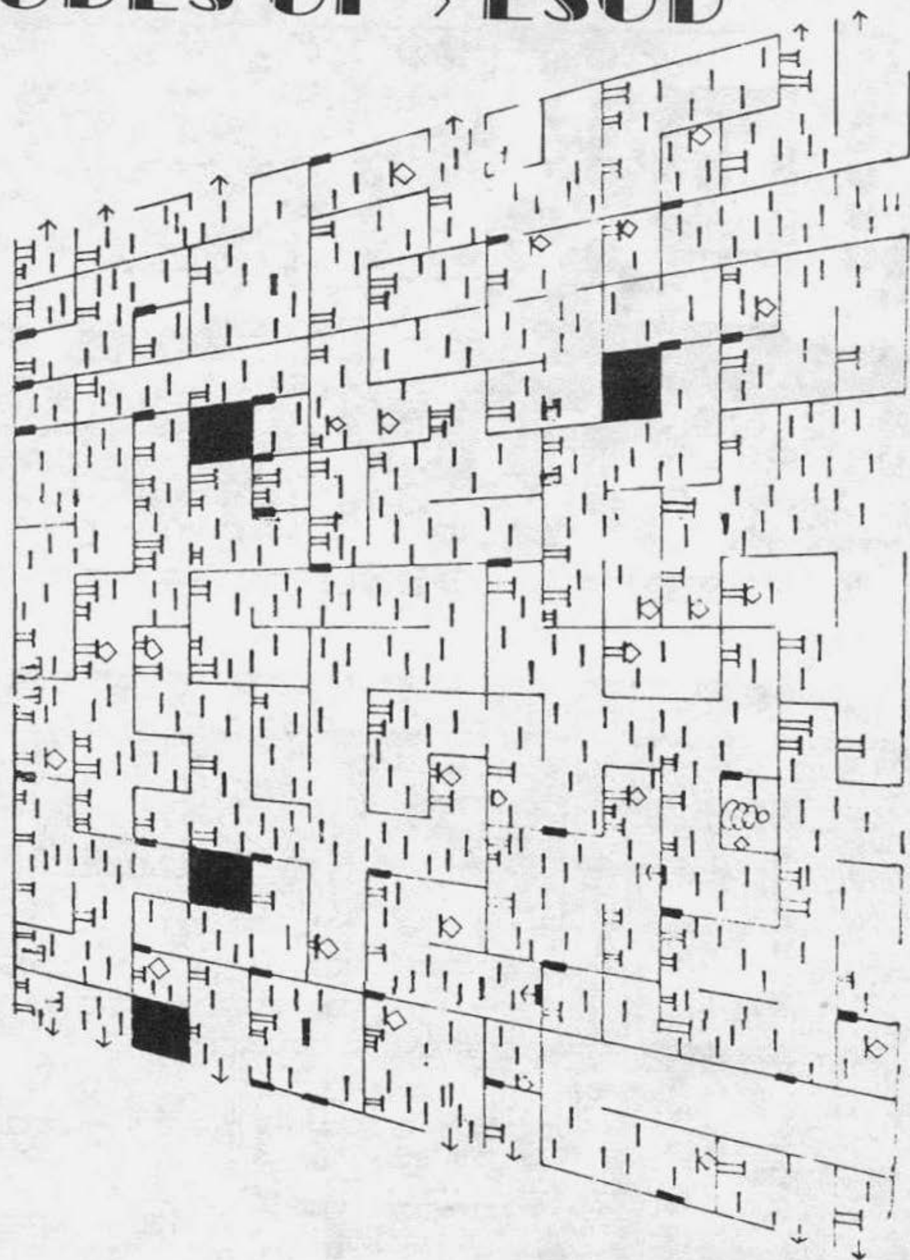
Mivel könyvünk méretbeli lehetőségei sajnos eléggé korlátozottak, a játékleírások közül is csak néhány kerülhetett bele. Ezt a számot azzal szeretnénk emelni, hogy ebben a részben néhány ismertebb Commodore-játéknak közöljük a térképét. Ez jelentős segítség lehet a játékosoknak és így megmarad az az öröm is nekik, hogy a játék megoldására maguktól jöttek rá.

DUN DARACH



ARGOT BANK - 13,14,15
BUY AURYMS - 34
BUY CLOTHES - 9
BUY GRAPES - 56
BUY REMNANTS - 7
BUY SPICES - 69
GALLERY - 10
HAIL MAIN - 73,74
IODIUM - 33
SELL AOZES - 53
SELL ARROWS - 43
SELL BARRELS - 55
SELL BOOKS - 47
SELL BROADAXES - 45
SELL DRYSENS - 48
SELL FOILS - 46
SELL GOLDBARS - 11
SELL HAMMERS - 86
SELL HEMLOCKS - 36
SELL HOES - 52
SELL IASTS - 10
SELL LEADS - 58
SELL LICENCES - 20
SELL LYRES - 40
SELL MOLESKINS - 81
SELL NEEDLES - 46
SELL PAPERS - 49
SELL PHILTRES - 59
SELL PILES - 18
SELL PLATINAS - 21
SELL RAZORS - 57
SELL RELICS - 76
SELL RUES - 72
SELL SPELLS - 66
SELL STATUES - 2
SELL STINGS - 84
SELL SWATCHES - 68
SELL WINES - 35
STRONGROOM (GRAPE) - 1

NODES OF YESOD



DRUID

1.

2.

3.

4.

5.

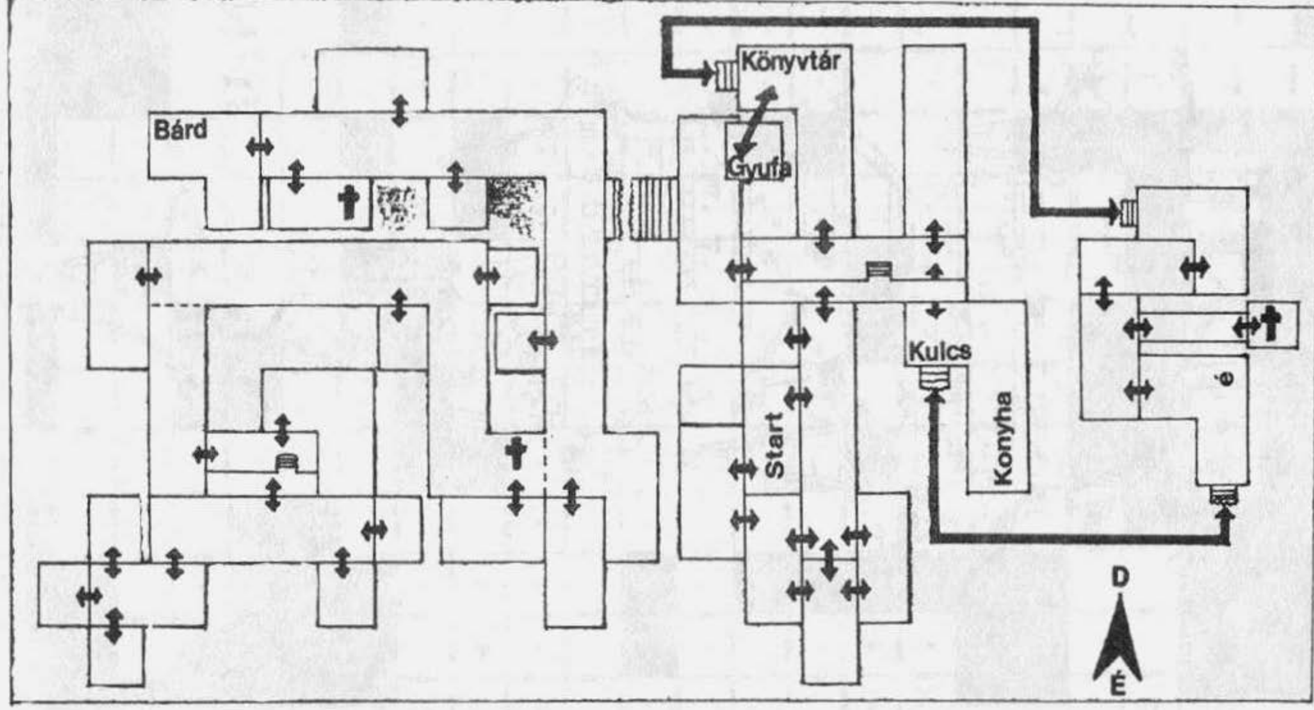
6.

7.

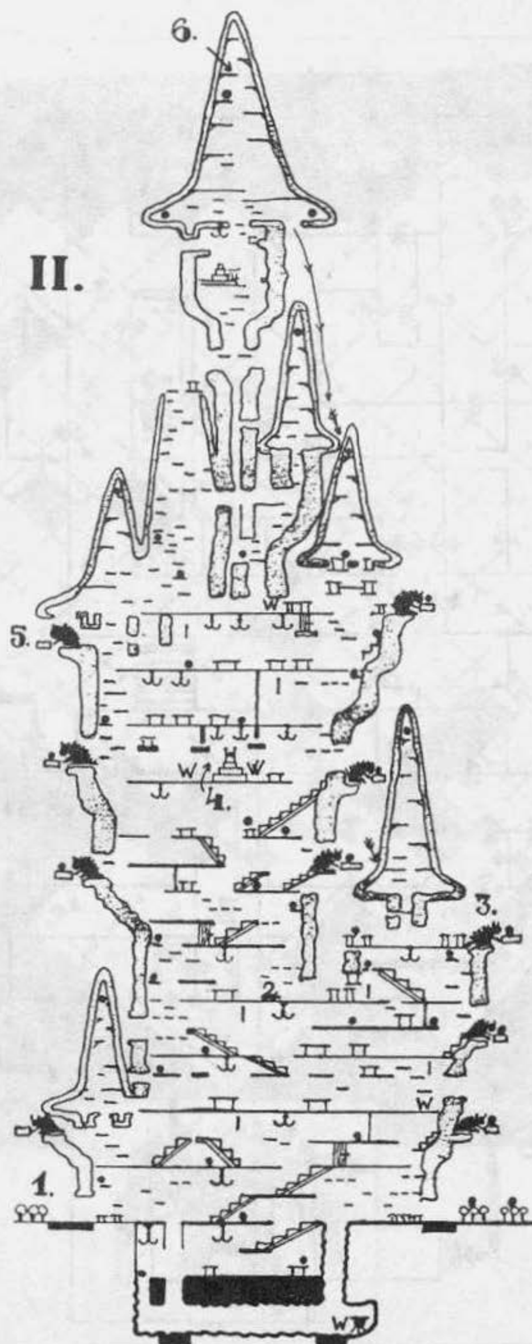
8.

: Reaktor
: Sajt
1. :
2. :
3. :
4. :

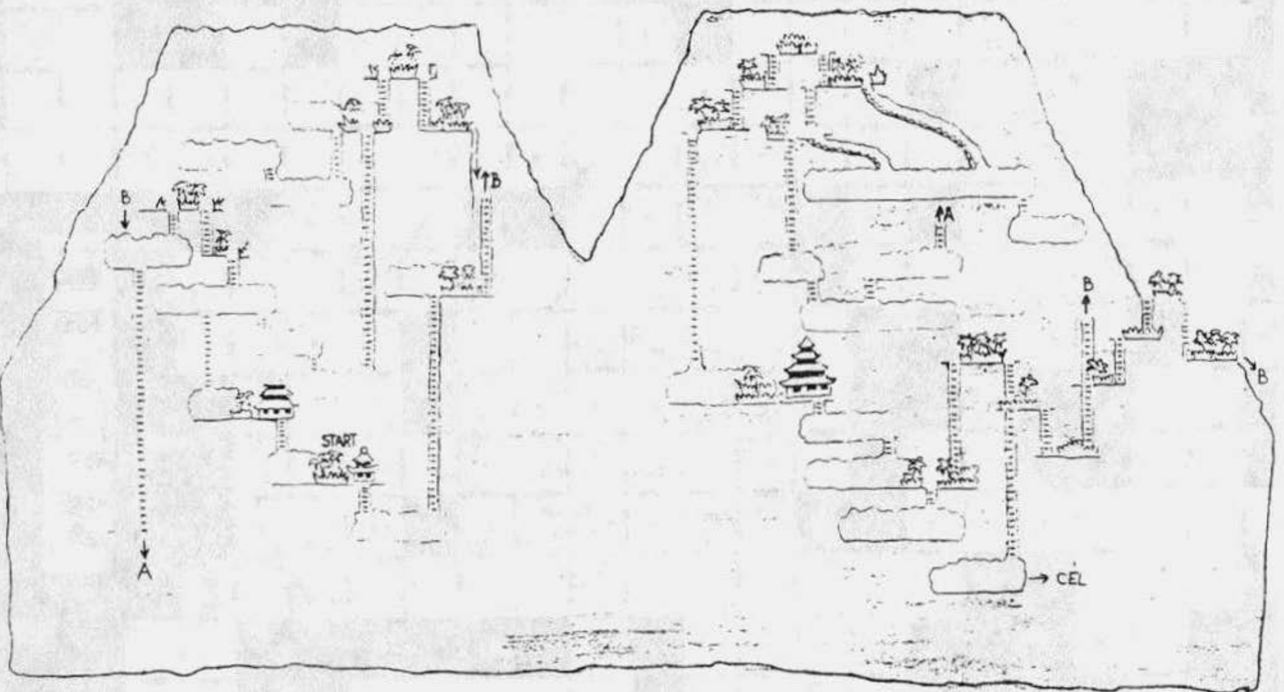


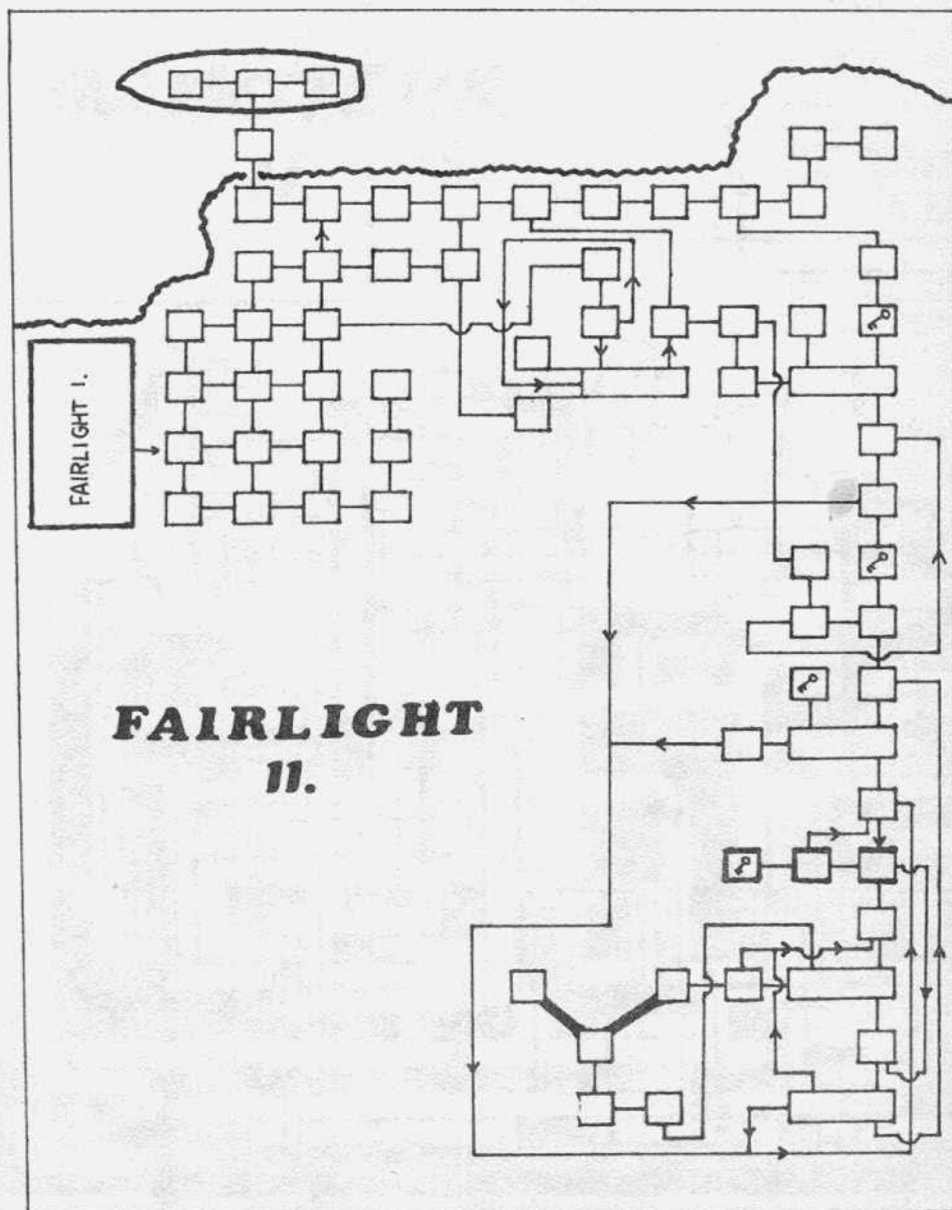

Nosferatu
Bárd
Könyvtár
Gyufa
Start
Kulcs
Konyha
é
D
É

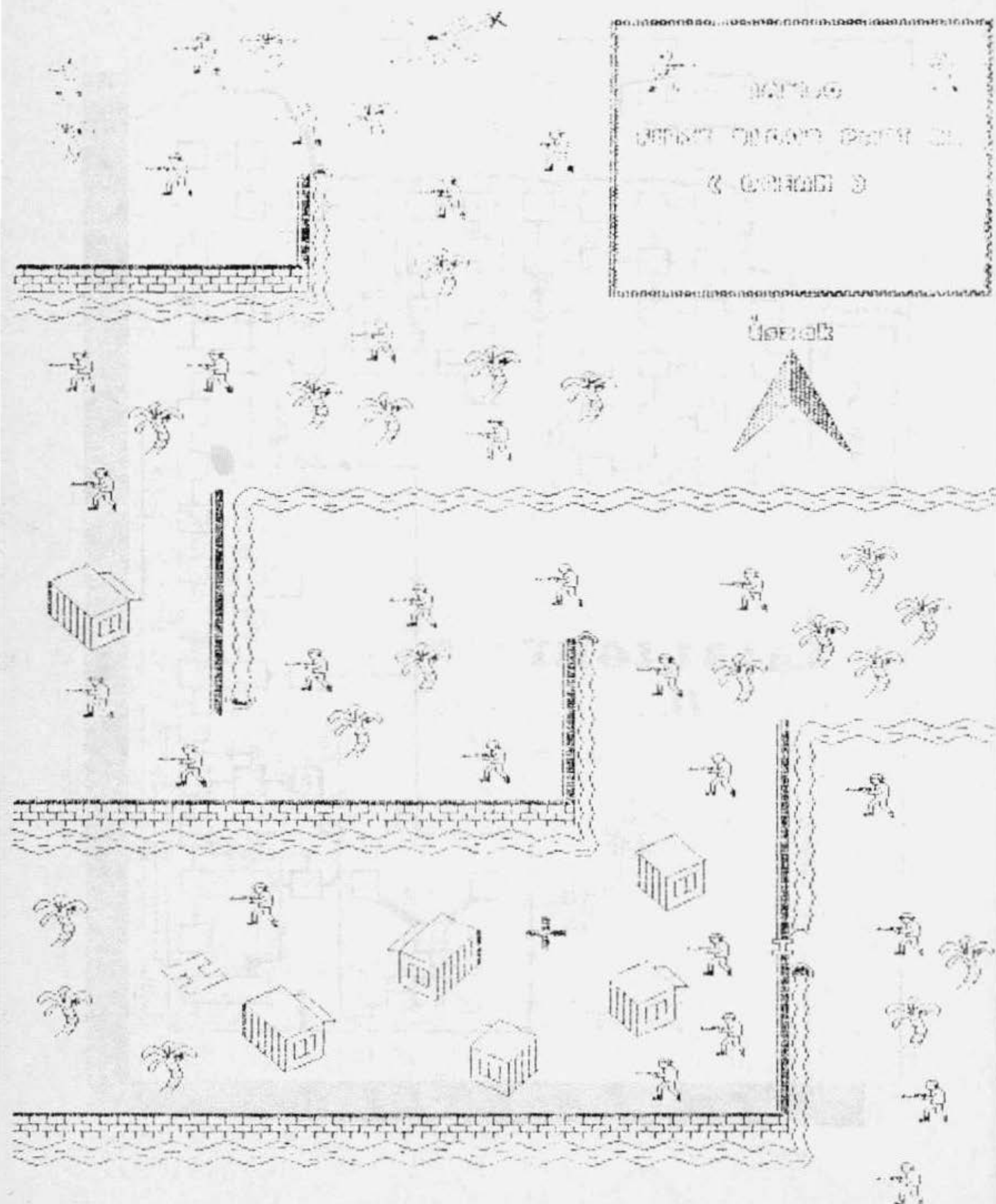
CAULDRON II.



IMAGINE
OPEN
START
MOVIE


FIST II.
START
CÉL
A
B


FAIRLIGHT I.
FAIRLIGHT
II.

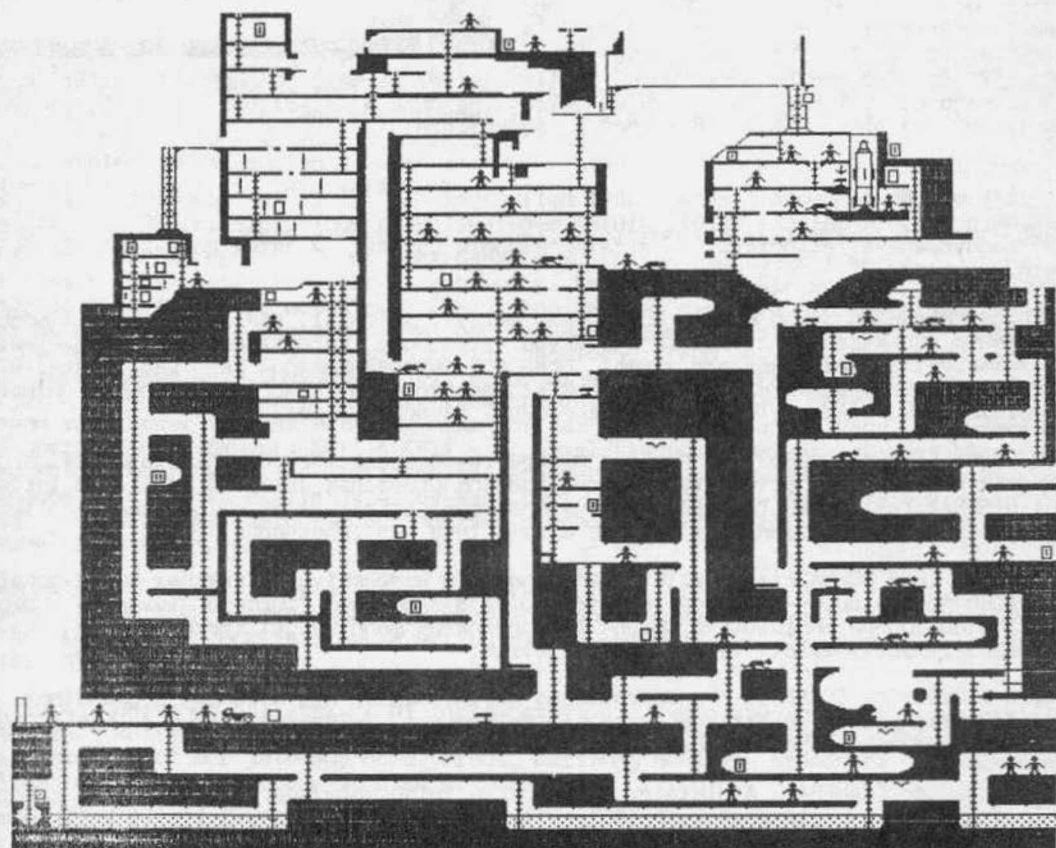


SABOTEUR II.

Jelmagyarázat

- őr
- párduc
- terminál
- denevér
- stash kóddal

© '88

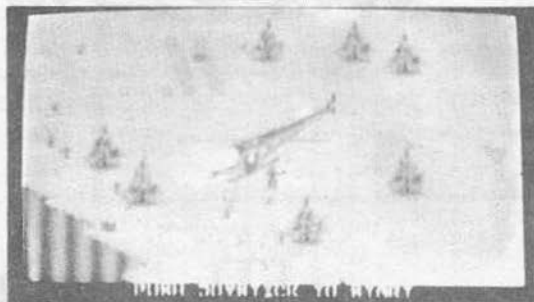


Infiltrator II.

US GOLD



Az INFILTRATOR egy két részből álló akcióprogram, amelynek az első része egy helikopterszimuláció, a második pedig GREEN BERET-szerű kommandójáték. Mint sok más, hasonló jellegű akciójáték kissé sablonos előzményekkel indul: egy őrült diktátor uralma alá akarja hajtani a világot és amennyiben ez a csekélyke kívánsága nem teljesül, - a diktátorok „jó" szokása szerint - elpusztítja az emberiséget. A játékosra vár a feladat, hogy Johnny "Jimbo Baby" McGibbet irányítva megakadályozza a terv valóra váltását. A küldetés két részből áll: az első részben egy harci helikopterrel be kell jutnunk a diktátor bázisára, majd ott fel kell kutatnunk és lefényképeznünk a titkos haditerveket, amelynek birtokában az emberiség felkészülhet a védekezésre.



A játék elején mindenféle zenebonákat hallhatunk: az '1' és '2' gombokkal váltogathatunk a kétféle melódia közül. Miután megeléqeltük a műélvezetet,a 'SPACE' billentyű megnyomásával elindíthatjuk a játék második fázisát. A játék Port-2-ről irányítható.

A kezdet kezdetén Jimbo Baby a helikopter mellett álldogál, amellyel sikerült megközelítenie a diktátor bázisát. 10 perce van arra, hogy felderítse a titkos iratok rejtekhelyét és lefényképezze azokat. Hősünk - természetesen - fel van szerelve a feladat teljesítéséhez szükséges cuccokkal, amelyeket a 'SPACE' segítségével szemrevételezhetünk. Felszerelésünk a következőkből tevődik össze:

Altatógáz (SLEEPING GAS): Mindenféle elemek rövid ideig történő elaltatására szolgál, akik - teljesen érthetetlen módon - belénk próbálnak kötni. A gázflakon tartalmát a SPRAY felirat mellett lévő párhuzamos vonal jelzi, ha ez elfogy, kóros altatógáz-hiányban fogunk szenvedni (vagyis újratöltése nem lehetséges)

Gázgránát (GAS GRENADE): Az altatógázhoz hasonló szerkentyű, akárkihez hozzávágható. Annyiban jobb a spray-nél, hogy a játék során a fiókokban történő turkálás közben találhatunk újabb muníciót. A nálunk lévő gránátok mennyiségét (kezdetben 5 db) a GRENADES felirat mellett lévő plecsnik jelzik.

Hamis igazolvány (PAPERS): Ha igazoltatás során esetleg nem kívánunk a gránáthoz és a spray-hez hasonló drasztikus eszközhöz folyamodni, felhasználhatjuk a hamis igazolványt (az már egy más kérdés, hogy a katona elfogadja-e vagy sem).

Fényképezőgép (CAMERA): A diktátor terveinek a lefényképezésére szolgál. 5 tekercs film van a tervek fotózásához, amiből nyilvánvalóvá válik, hogy 5 iratot kell megkeresnünk.

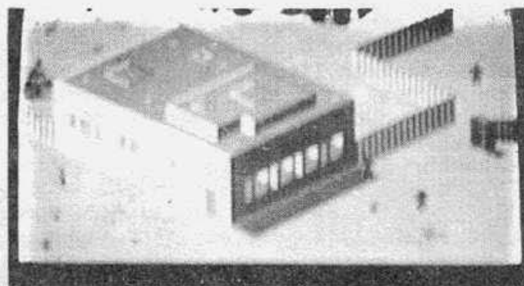
A 6 felszerelési egység közül egyszerre csak 1 darabot használhatunk, aktiválásuk a tűzgombbal érhető el. Azt, hogy melyik tárgy legyen a kezünkben, a joystick-kar mozgatásával irányítható, szaggatott vonallal jelzett kerettel állíthatjuk be. Az aktuális tárgyat az ábrák alatti sorban a nevével is jelzi a program. Miután a 'SPACE' újbóli megnyomásával visszatérünk a játékhoz, a nálunk levő (vagyis az éppen felhasználható) tárgy nevét az ACTIVE ITEM felirat mellett láthatjuk. A programfutás mindaddig szünetel, amíg tárgyat változtatunk. Ez nagyon hasznos azokban az esetekben, amikor például nem fogadják el a hamis igazolványt (YOUR PAPERS NOT IN ORDER) vagy fényképezés miatt megtámadnak minket: a 'SPACE' gyors megnyomása után átváltjuk a nálunk levő tárgyat valamilyen fegyverre és amikor visszatérünk a játékhoz - a tűzgombot azonnal megnyomva - még idejében megsemmisíthetjük az ellenséget.

Először is be kell jutnunk a diktátor táborába. Induljunk el felfelé és egy képernyőváltás után megtaláljuk a bázist határoló kerítést. Itt haladjunk folyamatosan keleti irányba, addig amíg meg nem találjuk a tábor bejáratát. A bejáratnál őr áll. Mielőtt odamennénk hozzá, döntsük el, hogy milyen módon kívánunk bejutni (hamis papírokat használunk vagy hozzávágunk egy gázgránátot) és eszerint válasszuk ki a megfelelő tárgyat (spray, gránát vagy hamis igazolvány). Azt mindenesetre eláruljuk, hogy pl. kivont aknakeresővel (MINE DETECTOR) nem nagyon fogunk eredményt elérni (azonkívül, hogy az őrség elfog minket), mert az életben is elég nehéz elképzelni olyan katonai objektumot, amelybe beengedik a pácienst egy szál aknakeresőbe öltözve. Ugyanez a helyzet a fényképezőgéppel is: az őrség nem nagyon veszi jó néven, ha a családi mosolyalbumba képeket készítünk róluk...
A felszerelés-tábla legalsó sorában a FOUND után láthatjuk annak a dolognak a megnevezését, amit utoljára találtunk.

A kapuügyeletes láttunkra a következő megnyilatkozásokat teszi: HEY YOU! COME OVER HERE! YOUR PAPERS PLEASE... (Hé, te! Gyere csak ide! A papírjaidat kérem...). Ez a felhívás a játék során többször is elhangzik: ha a tábor területén mászkálunk, akkor a topogó figurához kell odaállnunk (ha házban vagyunk, akkor a szobában lévő emberhez) és megnyomnunk a tűz gombot. Ha nem egy egységcsomag gázt nyújtunk át neki (YOU ARE DROPPING GAS GRENADE), hanem a hamis igazolványt (YOU ARE SHOWING PAPERS), az őr mély töprengésbe kezd (HMMMMMMM...), vakargatja a fejét és közli velünk, hogy a papírjaink rendben levőnek látszanak (YOUR PAPERS SEEMS TO BE IN ORDER). Ha más véleményen van, rossz tárgyat mutatunk neki (pl. az időzített bombát) vagy nem mentünk oda hozzá időben, akkor ALERT! ALERT! kiáltással riadóztat és az összes környéken lévő katona hozzánk szalad. Ilyenkor már célszerű azonnal átváltani gázgránátra, ami bizonyos távolságban elaltatja az urakat (némi fejvakarás után eldőlnek, mint a zsák). Ha valamelyik katona odaér hozzánk a képernyő elfeketedik és a következő fenomenális párbeszéd íródik ki:

- WHO WAS HE, PRIVATE? (Mi a jelszó, civil?)
- WELL, I DON'T KNOW, SIR. (Hát azt az egyet pont nem tudom, uram)
- THEN EMPTY YOUR POCKETS! (Akkor ürítsd ki a zsebeidet)
- YES, SIR!

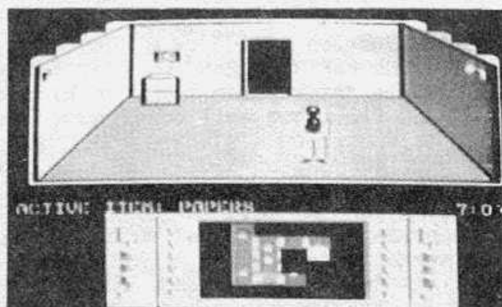
Ezután egy dörrenés hallatszik. Mi történhetett...? Jimbo Baby nekiment egy kivilágítatlanul közlekedő sodrófának vagy a tréfás őr papírzacskó kidurrantásával próbál ráijeszteni? Ezt már jótékony homály fedi, mert még néhány - számunkra - értelmetlen felirat után visszakerülünk a játék elejére.



Miután bejutottunk, a kapuval szemben lévő kerítés árnyékába húzódva menjünk a belső zóna kapujához (így észrevétlenek maradunk a beljebb tanyázó őrök előtt és nem kiabálgatnak utánunk). Itt megint eljátszhatjuk a bejáratnál előadott műsort, tetszés szerint gázzal vagy papírokkal. Első célunk a tábor térképén az 1. számmal jelzett épület. Itt az AMMO szobában feltankolhatjuk gázgránát készleteinket és álruhába öltözhetünk, ami fontos az akció későbbi részeinek végrehajtásához.

Az épületekbe - teljesen meglepő módon - az ajtókon lehet bejutni. Az épületben hősünket már jóval nagyobb figuraként vételezhetjük szemügyre (csúnya és harisnyaálarcot visel, ami bizonyára az álcázás legjobb módszere egy katonai objektumban). Az első házban szálljunk be a szemben levő liftbe, ami levisz minket egy emelettel lejjebb.

Ezután elég egyhangú dolog következik: végig kell kutatnunk az összes szobát, hogy használható dolgokat találjunk. Kutatni a szobákban lévő fiókokban tudunk: odaállunk a fiókos szekrény elé és a joystick-kart felfelé nyomjuk (YOU ARE SEARCHING...). Polcos szekrényben is próbálkozhatunk kutatással, viszont ott nem fogunk találni semmit. A program mindig tájékoztat a keresés eredményéről (YOU'VE FOUND...):



-GAS GRENADES: eggyel növeli gázgránátjaink számát
-SECURITY PASSCARD (azonosítási kártya): Az 1. épületben kell felvenni a falon lévő villogó szerkentyű alatti fiókból (ld. kép) A 2. épületben, a csillaggal jelölt szobákban a falon lévő résbe helyezve (YOU ARE INSERTING YOUR CARD) megszüntethetjük vele a riadót (ALERT) és az ezzel járó kellemetlen szirénázást. Ezenkívül a kártya arra is szolgál, hogy az iratokat rejtő szobák ajtaja kinyitható legyen az elektronikus kulccsal.
-ELECTRONIC KEY (elektronikus kulcs): ezzel nyithatjuk ki azoknak a szobáknak az ajtaját, amelyekben a lefotózandó iratok vannak. A kulcs csak akkor használható, ha az azonosító kártyát már elhelyeztük a megfelelő helyen.

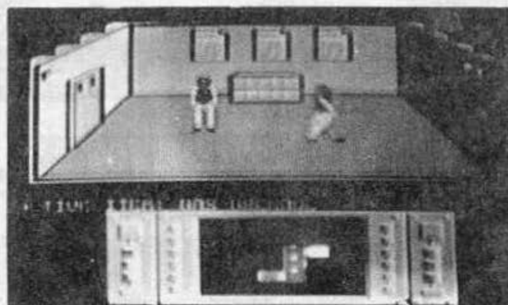
-BOTTLE OF VODKA (vodkásüveg): a derék programozó bácsik gondoskodtak róla, hogy Jimbo Baby a kutatás közben megfelelően berúgjon.
-SOME CIGARETTES (néhány cigaretta): vodkázgatás közben Jimbo megkíván néha némi nikotint is.
-EMPTY CAN OF CAVIAR (üres kaviáros doboz): Jimbonak ég a gyomra a sok vodkától és cigarettától, ezért enne már valamit. De valaki kiette az összes kaviárt a dobozából.
-DISMEMBERED BODY (felismerhetetlen emberi test): Ő ette meg a kaviárt.
-MAP OF HOLLYWOOD (Hollywood térképe): Hollywoodban való tájékozódáshoz elengedhetetlen (mondjuk a játék nem ott játszódik, de akármikor szükségünk lehet rá, ha odamegyünk. De nem nagyon megyünk oda...)
-SOME USELESS FILES (néhány használhatatlan dolog): Az előző 5 dolgon kívül még ez is abba a kategóriába tartozik, ami semmire se jó. Azt, hogy mik ezek a használhatatlan dolgok a program nem köti az orrunkra, de bizonyára egy zacskó tejről és egy Paddington-rendszerű zenélő bébiedényről lehet szó.

-NOTHING OF INTEREST (semmi érdekes): ezt akkor írja ki a program, amikor még használhatatlan dolgokat SE találunk vagy pedig már kutattunk a fiókban.

Jó tanácsok a játék kezeléséhez:

A használható tárgyak elhelyezése miatt, célszerű az épületeket a térképen lévő számozás szerint végigkutatni.

Az 1. épületben fel kell vennünk az azonosító kártyát és az AMMO szobában feltuningolhatjuk a gázgránát-készletünket. Ebben az épületben található az álöltözet is: egy fogason lévő fehér köpeny. Ezt felvéve (YOU ARE CHANGING YOUR DRESS) csak akkor fognak akadékoskodni az őrök, ha nagyon közel megyünk hozzájuk és felismernek bennünket (mármint hogy nem a kollégáik közé tartozunk). Ha nincs rajtunk álruha, akkor riadó esetén állandóan hozzánk rohannak azok az őrök, akik a környéken (szobában) vannak, míg álruha viselése esetén nem (tehát csak az az őr támad ránk, amelyik riadót fújt, a szomszéd szobába átmenve az ott lévő nem foglalkozik velünk, mert azt hiszi közülük valóak vagyunk).

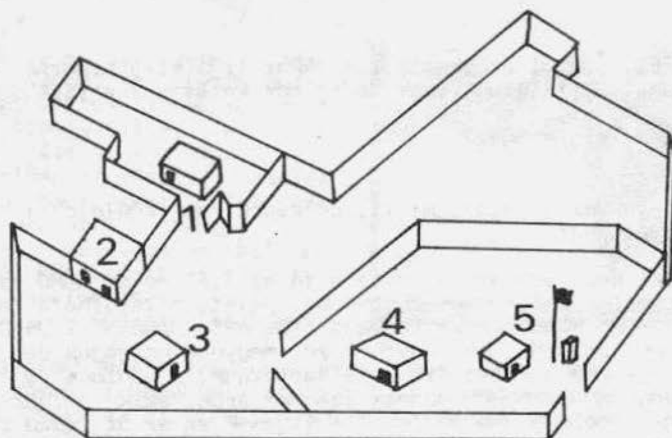


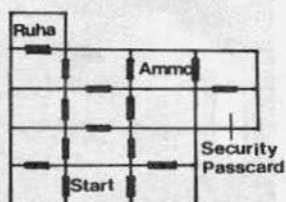
A 2. épületben kell elhelyeznünk az azonosító kártyát, majd a - valahol megkeresendő - elektronikus kulccsal felszerelkezve végigjárni a 3., 4. és 5. épületben lévő iratos szobákat. Ezekben - mint a képen is látható - a falon három irat látható. A felszerelésből ki kell választanunk a fényképezőgépet, odaállni az egyik lap elé és a tűzgombot megnyomva lefotózni (TAKING A PICTURE). Vigyázat, ilyenkor az őr mindig azonnal riadóztat és megtámad bennünket, tehát a fotózás után azonnal váltsunk vissza gázgránátra és dobjunk el egyet. Arról sajnos nem tudunk bővebb felvilágosítást nyújtani, hogy a titkos iratokat miért kell kiragasztgatni a falra...

Miután mind az 5 iratot lefényképeztük már csak egy feladatunk maradt: biztonságban vissza kell térnünk a helikopterünkhöz.

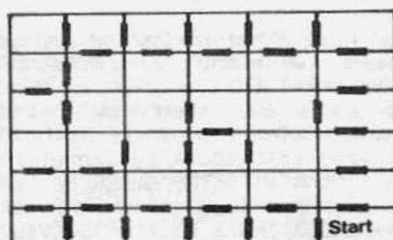
A feladat teljesítése nem könnyű, mivel csak egy élet áll rendelkezésünkre és a kiszabott idő is elég szoros, de bízunk benne, hogy a fentebb elmondott információk és a térképek alapján nem fogja megoldhatatlan feladat elé állítani az ügyesebb játékosokat.

Azok, akik már többször végigjátszották a játékot, még mindig találkozhatnak megoldásra váró kérdésekkel: a hosszú téli éjszakákon, midőn kint nagy pelyhekben hull a hó, behúzódhatnak kicsiny lakásuk rejtett zugaiba és egy ódon hintaszékben elterpeszkedve elgondolkozhatnak azon, hogy vajon milyen célt szolgálhat a felszerelésünkben az aknakereső és az időzített bomba...

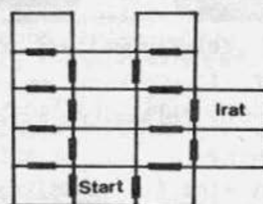




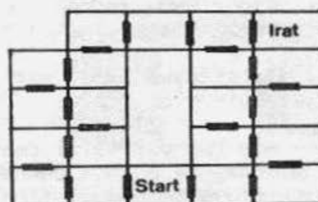
1.épület



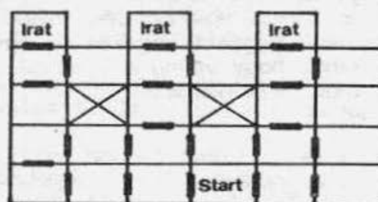
2.épület



3.épület



4.épület



5.épület

Destroyer (Caccia sul Mare)

MICROPROSE





1941. december 7-én Japán megtámadta az Egyesült Államok csendes-óceáni flottájának bázisát, amivel sikerült kivívnia hogy az USA a szövetséges hatalmak oldalán belépjen a II. világháborúba.
Mint a világ legnagyobb flottájával rendelkező ország - a háború kezdetén - elsősorban az óceánokon védelmezte érdekeit. Mivel Pearl Harbourban ennek a flottának a 60 százaléka harcképtelenné vált és a japán előrenyomulás a Csendes óceánon egyre folytatódott, az ország hadiipara megkezdte a flotta legmodernebb egységekkel való felszerelését. Az Egyesült Államok - mint tudjuk - mind tengeren, mind a szárazföldön kivívta a győzelmet. A DESTROYER című kiválóan sikerült szimulációs játék ennek a küzdelemnek állít emléket. A játék 1987 közepén jelent meg az angolszász piacokon, de itáliai forgalmazásra nemsokára elkészült az olasz nyelvű változat is. Sajnos az angol nyelvű változatot nem tudtuk beszerezni, ezért az olasz változatot ismertetjük (ez nem tér el különösebben az eredetitől, mindössze a program üzenetei jelennek meg olaszul).

A játék egy nagyon szépen megalkotott romboló képével jelentkezik be, miközben a kiváló hangchip lelkesítő harci indulókat sugároz szanaszét az éter hullámain. Miután a muzsika befejeződött, betöltődik a játék menüje, amelyben beállíthatjuk a játék indítási paramétereit. Először egy keresztelőnek lehetünk tanúi: el kell neveznünk a hajónkat, majd meg kell adnunk a nevünket (ha 'RETURN'-t nyomunk, a gép saját maga nevezi el a hajót és a parancsnokot valamilyen történelmi néven). Az akció során a tengeri hadviselés összes fortélyára (harc a tengeralattjárók, repülőgépek, hajók és szárazföldi célpontok ellen) szükségünk lesz, az egyes részeket gyakorló opciókban tanulhatjuk meg. Az egyes opciók három nehézségi fokozatban indíthatóak el (FACILE: könnyű; INTERMEDIO: közepes; AVANZATO: nehéz). Azt, hogy a fokozatokban milyen ellenségekkel találkozhatunk, a következő táblázat szemlélteti:

	Tengeralattjárók	Repülőgépek	Hajók	Földi célpont
SOTTOMARINO (tengeralattjárók)				
FAC.	1	0	0	0
INT.	2	0	0	0
AV.	3	0	0	0
SCHERMO (légvédelem)				
FAC.	0	16	0	0
INT.	0	56	0	0
AV.	0	96	0	0

	Tengeralattjárók	Repülőgépek	Hajók	Földi célpont
GUIDA (a hajó irányítása)				
FAC.	1	16	1	2
INT.	2	32	2	4
AV.	3	48	4	6
BOMBARDAMENTO (bombázás)				
FAC.	0	10	1	1
INT.	1	18	0	3
AV.	2	24	0	4
STAFFETTA (támadás a sziget ellen)				
FAC.	0	0	2	2
INT.	0	12	4	4
AV.	2	24	6	6
SCORTA DEL CONVOGLIO (konvojvédelem)				
FAC.	0	16	1	0
INT.	1	32	2	0
AV.	5	4	0	0
AIUTI (mentés)				
FAC.	0	0	0	0
INT.	1	16	1	3
AV.	2	24	2	5

Az indítási opció és a fokozat között a váltás a PORT-2 joystick fel/le, az ezeken belüli váltogatás pedig a joystick jobbra/balra történő mozgatásával lehetséges. Miután a kívánt paramétereket beállítottuk, lépjünk a VIA feliratra, nyomjuk meg a tűz gombot és a játék elindul.

Ezután a Flotta parancsnokságának napiparancsát vizsgálhatjuk: ez kiírja a hajó és a parancsnok nevét, a feladat fedőnevét és közli, hogy az adott opcióban milyen feladatot kell végrehajtanunk. Megkapjuk egyes szárazföldi célpontok koordinátáit, de nem az összesét (ezek megkeresése úgy történik, hogy álldogálunk a sziget mellett és ha rövid időn belül lőnek ránk, akkor már nem kell keresgélnünk, megvannak a kollégák). A tűz gomb megnyomása után elindul a játék.

A hajót összesen 13 helyszínről irányíthatjuk. Az ezek közötti váltás a helyszínnek megfelelő kód beírásával történhet (a navigációs térképnél pl. NA). A következőkben sorban ismertetjük az egyes helyszínek jelentését és az ott található műszerek használatát.

A műszerek kezelése és a hajó irányítása

Navigációs térkép (NA)

A térkép az akció körzetének tengerészeti térképét jelzi. A térképen szerepelnek a körzetben lévő szigetek (fehérrel jelölve), villogó fekete pont jelzi a hajónk pillanatnyi pozícióját, illetve fekete pontsorral a térkép hosszabb használata közben eltelt időben a hajónk által megtett utat. A tűz gomb megnyomása után a térképen egymás után 4 tájékozódási pontot helyezhetünk el. Ha a joystick-et elmozdítjuk megjelenik az '1', amit a tűz gombbal tehetünk le a kívánt pozícióba (a koordinátája hosszúsági (LONGITUDO) és szélességi (ALTITUDO) fokok szerint meg is jelenik a képernyő alsó részén). Ha a hajónk "robotpilótái" közül bekapcsoljuk az egyiket (ld. később), a hajó automatikusan a pontok irányába indul (természetesen sorrend szerint), nem kell addig navigálnunk. Amikor a hajó elért egy ilyen tájékozódási pontot, az üzenetsorban megjelenik a PUNTO 1 RAGGIUNT felirat.

Figyelem! A térképről ne menjünk le, mert egyrészt úgysem találunk ott semmit, másrészt a játék spontán módon véget ér. Ha a térkép szélének a közelébe kerülünk, a gép idejében figyelmeztet a CAMBIO ROTTA (Változtass irányt!) felirattal.

Parancsnoki híd (BR)

A parancsnoki hídon a képernyő felső részén egy kapcsolószkrényt láthatunk, alul pedig néhány műszert. Minden műszerhez egy lámpa is tartozik, amely zöld színnel jelzi, ha a kapcsoló OFF, és sárgával ha ON állásban van.



A kapcsolószekrény felső sorában néhány olyan helyszínről kaphatunk •jelentést (REPORT), amelyet egyébként külön-külön is behívhatunk, de ha innen hívjuk megspóroljuk a helyszín betöltésével járó időveszteséget. Az első kapcsoló segítségével kérhetünk információkat a víz alatti radarszobából (SONAR),megtudhatjuk, hogy van-e a közelünkben tengeralattjáró (távolság, irány). Ha célpont nincs a közelben, NIENTE IN VICINENZA üzenetet kapunk. A második kapcsoló a RADAR. Ez ugyanazt a műsort·játsza, mint a SONAR, csak a felszíni célpontokkal. A harmadik kapcsoló (DAMAGE CONTROL) segítségével a hajónk állapotáról kaphatunk felvilágosítást.

A kapcsolószekrény második sorában (HELM) aktiválhatjuk a "robotpilótákat", automatikus manőverezésre kapcsolhatunk. A PUR bekapcsolásával stabilizáljuk a hajónk irányát, kikapcsolásáig a megadott irányban halad a hajó (ha időközben eléri a térkép határát,a kikapcsolással már nem lesz gondunk). EVA bekapcsolásával a hajónk cikkcakkban kezd közlekedni, ami hasznos segítség akkor, ha egy tengeralattjáró rendez éppen céllövészetet ránk. Az AUT használata a navigációs képernyőn kijelölt tájékozódási pontok irányába vezeti a hajót. Ha nem az AUT-ot használjuk a MAN (kézi vezérlés) jelzőlámpája ég.

A harmadik sor (CREW STATUS) a hajó legénységének harckészültségi állapotát irányítja. GQ a teljes harckészültséget jelenti, ebben az esetben a fegyverzet ellátását irányító kapcsolósor összes gombja automatikusan aktiválódik, nem kell az összeset felkapcsolgatnunk. CÓND2 és COND3 az alacsonyabb harckészültségi fokozatokat jelzik. Ha teljes harckészültséget rendelünk el és sokáig "kolbászolunk" le és fel (nem csinálunk semmit), a készültség egy idő után visszaesik alacsonyabb fokozatba (majd a vízbe...).

A negyedik sor (WEAPONRY) a hajó fegyverzetének lőszerellátását kontrollálja. Ha a kapcsolókat nem használjuk esetleg az a kellemetlen történés állhat elő, hogy harc közben elfogy a lőszerünk. Teljes harckészültség esetén a kapcsolók automatikusan aktiválódnak.

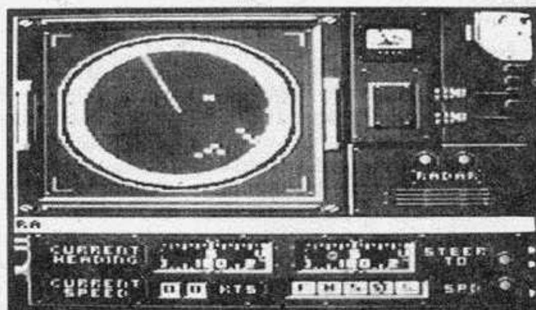
A kapcsolósorok közötti váltás a joystick fel/le irányú mozgatásával történik, a sorokban a jobbra/balra mozgatással és a tűz gombbal szelektálunk. Azt, hogy melyik sort használjuk, a szélén lévő lámpa (aktuális állapotban zöld színű) jelzi.

A parancsnoki hídról a hajó navigációs manővereit is irányíthatjuk. Az üzenetsor alatti sorban két iránytűt láthatunk. A CURRENT HEADING jelzi a hajónk pillanatnyi haladási irányát. Ha joysticket jobbra vagy balra mozgatjuk, a STEER TO feliratú iránytűn beállíthatjuk azt az irányt, amerre fordulni kívánunk. Ha az irányon módosítunk, a CURRENT HEADING kijelző fokozatosan arra az értékre áll be, amit a STEER TO-n beállítottunk, a hajó a kívánt irányba fordul. Ez akkor is megtörténik, ha a hajó áll. Ha ebben a sorban megnyomjuk a tűzgombot, kézi vezérlésről áttérünk automatikusra (ld. AUT).

A legalsó sorban a hajó sebességét állíthatjuk. A CURRENT SPEED jelzi a hajó aktuális sebességét (max. 36 mérföld/h). Az SPD felirat mellett 5 négyzetet láthatunk, amelyekkel a kívánt sebességet állíthatjuk be: F: teljes sebesség, 36 mérföld/h (AVANTI TUTTA); H: közepes sebesség, 18 mérföld/h (AVANTI MEZZA); S: alacsony sebesség, 5 mérföld/h (AVANTI PIANO); ST: stop (MOTORI FERMI); piros S: tolatás, 5 mérföld/h (INDIETRO PIANO).

SONAR-fülke (SO) és RADAR-fülke (RA)

A SONAR egy vízalatti lehallgató berendezés, amely a hajómotorok zaját illetve a nagyobb testekről visszaverődő rádióhullámokat érzékeli.Ugyanazt a funkciót látja el a hajókon, mint a radar, csak a keresgélés nem a víz felett, hanem a víz alatt történik. A műszer kijelzőjén a középponttól koncentrikusan távolodó köröket láthatunk, ha ellenség vagy sziget van a közelben, a műszer pittyegni kezd és a műszeren megjelenik az észlelt objektum. A RADAR is a SONAR-hoz hasonlóan működik: a vízszint felett lévő objektumokat jelzi (ld. a képet).



A SONAR és a RADAR helyiségeiből is változtathatjuk a hajó sebességét és haladási irányát, a szükséges műszerek az üzenetsor alatt láthatóak.

Fedélzet (OB)

Lehetőségünk van a fedélzetről is körülnézni. A képernyő alsó részén az irányító műszereket láthatjuk (ld. fent), ha nem ezeket, hanem az üzenetsor felett látható iránytűt használjuk, a joystick jobbra/balra mozgatásával körbenézhetünk a horizonton. A tűzgomb megnyomásával automatikusan visszaállunk a CURRENT HEADING irányába, vagyis arra amerre a hajó orra áll. A helyszín arra használható, hogy a hajó mozgatása nélkül 360 fokban tájékozódhatunk a körülöttünk lévő tengeren. Ez akkor hasznos, ha pl. egy szigetcsoportról lövöldöznek ránk és nem tudjuk, hogy pontosan melyik szigetről: ha felmegyünk a fedélzetre és onnan nézzük a szigetet, láthatjuk a szigeten lévő ágyúk torkolatüzét.

Javítóegységek (DA)

Mivel hajónkkal ellenséges egységektől nyüzsgő vizeken kóricálunk, többször megeshet az a kellemetlen történés,hogy egy egészségeset belénkdurrantanak.Kezdő játékosoknál a hajó rövid időn belül úgy kezd kinézni, mint egy szelet ementáli sajt (akárcsak a képen), célszerű minél előbb megtanulni, hogy hogyan lehet a hajót gyorsan megjavítani.

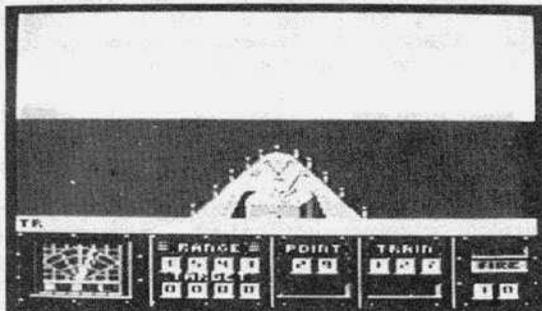


A képernyő közepén láthatjuk a hajónk sziluettjét (illetve azt ami megmaradt belőle). A sziluett alatt és felett a hajó egyes egységei vannak felsorolva fehér színnel, a meghibásodott egység (...COLP;...DANNO) valamilyen más színnel jelenik meg. A rossz egységre rá kell szabadítanunk egy szervizegységet. 4 brigád dolgozik a hajón: Alpha (piros), Baker (sárga), Charlie (kék) és Delta (zöld). Az egyes brigádok csak azokat a meghibásodott részeket tudják megjavítani, amelyeket a saját színükkel jelez a gép, tehát Charlie nem tudja megjavítani a piros színnel jelzett rossz kormányt. Amíg egy egység nincs teljesen megjavítva (...RIPARATO), nem tudjuk használni.

Először azt a szervizegységet kell kiválasztanunk, amelyikkel javítanunk kell, majd a joystick jobbra/balra mozgatásával a javítandó egységet kell meghatároznunk. Ha nincs meghibásodott rész, a program NO DANNO üzenetet ad. A javítóegységek automatikusan is munkába lépnek, de ha valamelyik meghibásodott részre a legrövidebb időn belül szükségünk van (pl. kormány, ágyú stb.), a szerelőegységgel abbahagyathatjuk a másik részen megkezdett munkát és átirányíthatjuk a sürgősen javíttatni kívánt részre.

Harc az ellenség ellen

Az első (GF) és hátsó ágyú (GA)



A hajók és a szárazföldi célpontok megsemmisítésére szolgálnak a hajó két végén elhelyezett ágyúk. Ha az üzenetsorban RADAR DATO: NAVE VICINO (hajót észlelt a radar) üzenetet látunk vagy feltűnt a radaron az a sziget, amelynek a koordinátáit a napiparancs megadta, kapcsoljunk át ide.

Az ágyút a joystick mozgatásával irányíthatjuk, a függőleges paramétereket a POINT, a vízszinteseket pedig a TRAIN műszer jelzi. Az ágyú szögének függvényében állapítja meg a gép, hogy milyen távolságra tüzelünk.Ennek mértékét jelzi a RANGE. Maradék lőszereink számát a jobb alsó sarokban lévő kijelzőn láthatjuk (kezdetben 30). Ha a parancsnoki hídon a lőszerutánpótlást beállítottuk, miután az összes muníciót ellőttük, a készletek újratöltődnek, de ha a lőszerutánpótlás ki van kapcsolva és az összes töltényt ellőttük (ARMI SURRISCALDATE), az ágyú már nem tölthető újra, búcsút mondhatunk neki.

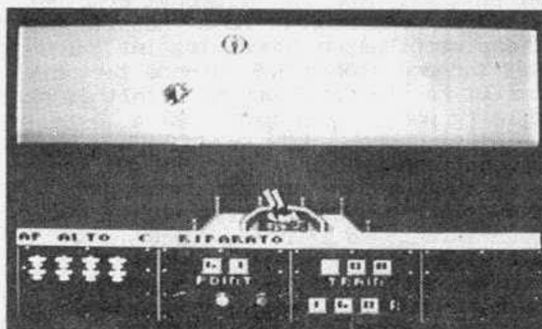
TR begépelésével bekapcsolhatjuk a bal alsó részen látható műszert, ami kiszámítja a cél tőlünk mért távolságát (TARGET) és irányát. Az ágyúcső szögét úgy kell beállítanunk, hogy a RANGE és a TARGET műszeren lévő adatok megegyezzenek (a POINTS alatt lévő skálán a felső vonást az alsó kettő közé kell állítanunk). A TRAIN alatt lévő skálával ugyanezt kell eljátszanunk, hogy abba az irányba lövöldözzünk, amerre a cél van.

Mivel nem western filmben vagyunk, csak akkor lőhetünk, ha az ágyú meg van töltve és a lőszerszámláló feletti piros FIRE felirat villog. LOAD esetén várnunk kell, amíg megtöltik az ágyút.

A hajók nem túl problémás esetek, általában könnyű őket elsüllyeszteni (LA AFFONDIANO), de a szárazföldi célpontokra jó ideig kell lövöldöznünk. Ha a szigetre pontosan célzunk, megjelenik a TIRO DIRETTO (pontos célzás) felirat x számú felkiáltójellel körítve, aszerint, hogy hanyadszor találtuk telibe a célt. A szárazföldi lőállás megsemmisítésekor a MITRA ISOLA DISTRUTTI üzenetet kapjuk.

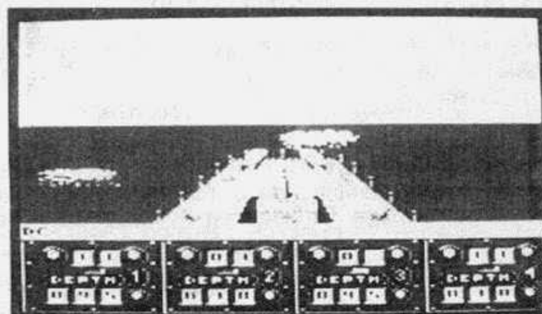
Jótanács: ne menjünk túl közel egyik célponthoz se, mert rút módon elsüllyesztenek bennünket (sziget esetében esetleg zátonyra is futhatunk).

Jobb és bal oldali légvédelmi gépágyúk (AP és AS)



A vadászbombázók támadása talán a program legszebben kivitelezett része. A bombázók ellen történő hathatós védekezés eszközei a légvédelmi ágyúk. A repülőgépek a radaron jellegzetes módon látszanak, jól megkülönböztethetőek a hajóktól (egy pixel) és a szigetektől (egymás meletti fehér négyzetek).
A gépágyúk az ágyúkhoz hasonlóan mozgathatók, itt is van POINT és TRAIN kijelző, bár egy légitámadás elhárítása közben nem túl sok idő van a használatukra, inkább a célkereszt néven közismert vizuális eszközre hagyatkozzunk. A lőszerre vonatkozó ismérvek megegyeznek az ágyúknál leírtakkal,bár itt nem kell újratöltésre várnunk és a lőszerek kezdeti száma 150. A kilőtt repülőgépek a műszerfal két oldalán fennmaradó helyen láthatóak. A repülőgépek századonként támadnak, ha az összeset lelőttük, a gép SQUADRONA DISTUTTO feliratot jeleníti meg. Megeshet, hogy nem tudtuk a századot teljes egészében megsemmisíteni, ilyenkor egy idő múlva "elvonul a fejünk felől a vihar" (hacsak el nem süllyedtünk közben), a vadászbombázók továbbállnak.

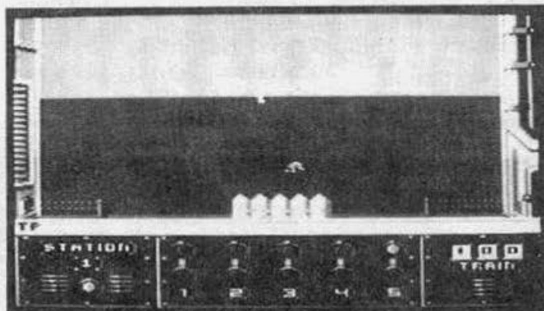
Mélységi bombák (DC)



A tengeralattjárók ellen használható fegyverzet a mélységi bomba. A tengeralattjáró jelenlétét az üzenetsorban a SONAR DATI: SOTTO VICINANZA (a SONAR tengeralattjárót észlelt) jelzi. Ha a SONAR-on a tengeralattjárót már a közvetlen közelünkben látjuk, kapcsoljunk át erre a helyszínre. A hajón 4 bombavető van, a helyszínen megjelenő, négy részre osztott műszersor az ezekre vonatkozó adatokat tartalmazza. A felső sorban a bombavetők lőszerkészletét láthatjuk, alattuk pedig azt a mélységet, ahol a bombák robbanni fognak. A robbanási mélység a bombavetőknél külön állítható: a joystick jobbra/balra mozgatásával állítjuk be azt, hogy melyik bombavető dobjon, a fel/le iránnyal pedig, hogy milyen mélységbe. Ha a parancsnoki hídon a WEAPONRY-ban beállítottuk a lőszerutánpótlást, a bombakészlet folyamatosan újratöltődik (kezdetben 11-5-5-11 db áll rendelkezésünkre). A tűzgomb megnyomásakor a bomba nagy ívben elrepül és hangos csobbanással eltűnik a hullámok között, majd egy légbuborék jelzi, hogy felrobbant. Ha nem elegendő a mélység, amit beállítottunk, a gép TROPPO BASSO (túl kis mélységbe dobtad, dobd mélyebbre) üzenetet küld. A tengeralattjáró elsüllyesztését a SOTT. A PICCO felirat és a vízfelszínen megjelenő nagy légbuborék jelzi.

A jobb és bal oldali torpedóvetők (TP és TS)

A hajók elleni hadviselés eszközei, bár az ágyúkkal gyorsabb eredményt érhetünk el. A torpedóvetők a hajó hossztengelyére merőlegesen tudnak tüzelni. Mindkét torpedóvetőhöz 5-5 torpedó tartozik amiket ha elhasználtunk nem tölthetőek újra (a parancsnoki hídon nem a lőszerellátást, hanem azt vezéreljük, hogy legyen legénység a torpedóvetőknél).



A célzás a célkereszttel történik, ha a hajó halad - a távolság függvényében - elé kell céloznunk. Minden egyes torpedóhoz két lámpa tartozik: a felsők azt jelzik, hogy a torpedó kilőhető, az alsók pedig azt, hogy a torpedó megindult a cél felé. A TRAIN műszer az ágyúkhoz hasonlóan működik, bár jelenlétét a célkereszt teljesen feleslegessé teszi. Ha a kilőtt torpedó célba talált TIRO DIRETTO feliratot láthatunk, a hajó elsüllyedését a LA AFFONDIANO üzenet jelzi.
A torpedók csak az álló hajók ellen használhatóak igazán, mozgó hajót csak véletlenül találhatunk el vele.

Ha a GUIDA opciót választjuk, nem elég a szektort teljesen megtisztítani az ellenségektől, hanem vissza is kell térnünk a bázisunkra. Ezt a navigációs térképen és a radaron 5, kereszt alakban megjelenő pont jelzi (a radar ismertetésénél lévő képen is látható), a képernyőn pedig úgy néz ki, mint egy sziget. Ennek neki kell mennünk.

A SCORTA DEL CONVOGLIO opció választása esetén egy négy hajóból álló konvojt kell védelmeznünk a garázdálkodó népek ellen. Ha egy mód van rá, ne lőjük ki a saját hajóinkat ...

Az olasz változattal rendelkezőknek: nem sikerült a program összes üzenetének jelentését megfejtenünk, de a fontosabbakat ismertettük. A maradék kitalálása már legyen az olvasó dolga (a Herczeg Gyula-féle olasz szótár ebben nem fog túl nagy segítséget jelenteni).

A DESTROYER a legjobb hadihajószimuláció, amivel eddig találkoztunk. Reméljük, minden kedves olvasónak sok kellemes és izgalmas percet fog szerezni (csak ez az olasz "sóder" ne lenne benne...)

Terra Cognita

CODE MASTERS





Mint már a bevezetőben is említettük, igyekeztünk a könyvünkben úgy összeválogatni a játékleírásokat, hogy lehetőleg az összes kategória képviselve legyen. Az alább ismertetésre kerülő TERRA COGNITA a joystick-tönkretévő osztály egyik prominens képviselője.
A nevéből ítélve (Terra Cognita latinul a.m. Megismert Föld) nem lehet egy nehéz játék, azután amikor először játszunk vele rájövünk, hogy nem szabad név után megítélni egy játékot (kivétel DON'T BUY THIS) mert ez az ismeretség úgy tűnik, csak a játék írójára vonatkozik.

A grafika és a hanghatások megvalósítását tekintve a program teljes mértékben megfelel a C-64-tábor 1986-os űrlődözős játékokra vonatkozó igényeinek, méltó versenytársa az URIDIUM-nak. A játék folyamán egy 100 képernyőből álló pályán kell - szó szerint - végigküzdeni magunkat. A "képernyő" itt logikailag értendő, mert egyébként a pálya összefüggően scrollozódik lefelé.

A térképen való eligazodást a következő ábrák segítik (a játékban is hasonlóan néznek ki):



A játék folyamán egyre fogyó energiamennyiségünket (FUEL) tölti fel. Az alacsony energiaszintet a gép "FUEL LOW" felirattal jelzi. A meglévő energiát a játékképernyő alatti sáv jelzi. Ha elfogyott az energiánk - ez még a legjobb családban is megtörténhet -, életeinkből elvész egy (kezdetben 3 db van).



Felvételével megnövelhetjük életeink számát eggyel. Maximum 9 életünk lehet, ezután felvétele hatástalan marad. Életeinket különféle módokon veszthetjük el: elfogy az energiánk, összeütközünk egy ellenséges űrhajóval vagy nekimegyünk a falnak.



Néhány másodpercig felgyorsítja az űrhajónkat, amivel pl. egy falsor előtt elég kellemetlen pillanatokat okoz nekünk (persze csak addig, amíg belemegyünk és felrobbanunk).



Az előző ellentéte, lelassítja az űrhajó mozgását. Ebbe olyankor szoktunk belehajtani, amikor energiánk vészesen csökken és a FUEL pont olyan messze van, hogy a túlkoros csiga sebességével száguldó hajónkkal pont nem érhetjük már el.

Repülőtér, életünk elvesztése után a legközelebbiről fogunk felszállni. Ha zsákutcába repültünk ez segít rajtunk: hogy ne kelljen a falon az összes űrhajónkat összetörni, átrak a fal másik oldalára és továbbhaladhatunk.

Időgép (TIME SHIFT). Ez egyike a program legkedvesebb funkcióinak, ugyanis ha belerepülünk, akkor visszarak a játék kezdetére (ez a 80. pálya környékén már heveny gutaütést is előidézhet gyengébb idegzetű játékosoknál). A térképen nyíllal jelölt helyen ajánlatos inkább a falba repülni, hogy - egy életünk elvesztése árán is - tovább jussunk. Elméletileg az űrhajónak el kéne férnie itt, de aki megpróbálja az általában a következő pillanatban azt vizsgálhatja a képernyőn, hogy milyen szép nagy betűkkel írja ki a gép azt, hogy TIME SHIFT. Mivel újrakezdésnél a pályára visszakerülnek a már felvett dolgok (akkor is ha TIME SHIFT-tel kerültünk vissza), az időgép visszarakosgató tulajdonságát hasznosítani is tudjuk: a játék elején feltuningolhatjuk az életeink számát 9-ig. Felvesszük az életet és belemegyünk az első utunkba kerülő időgépbe. Ezt a műsort még 5-ször eljátsszuk (9 életünk lesz), aztán mehetünk tovább és kerülgethetjük az időgépeket. Mondjuk egy örökéletPOKE kézenfekvőbb megoldás, de - mint tudjuk - "ha ló nincs, megteszi a gyalog is".

Védőpajzs. Felvétele után űrhajónk sötétebb színűre vált és mindaddig, amíg vissza nem változik, belemehetünk az ellenséges űrhajókba.

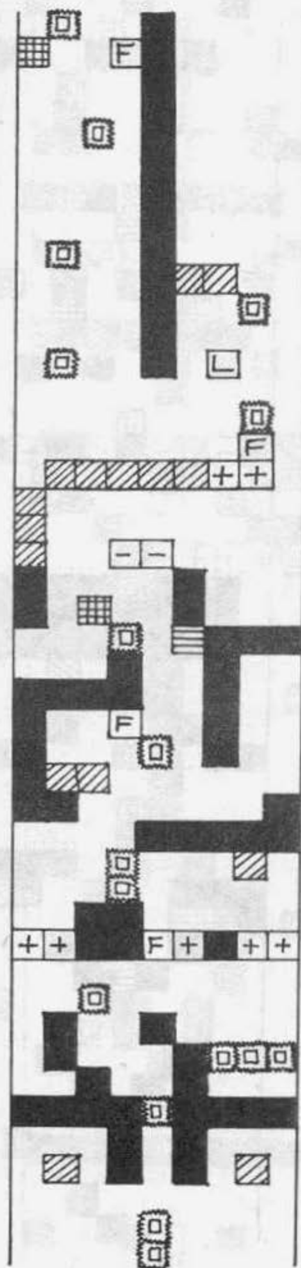
Felvételével bonus-pontszámot (+1000) kapunk.

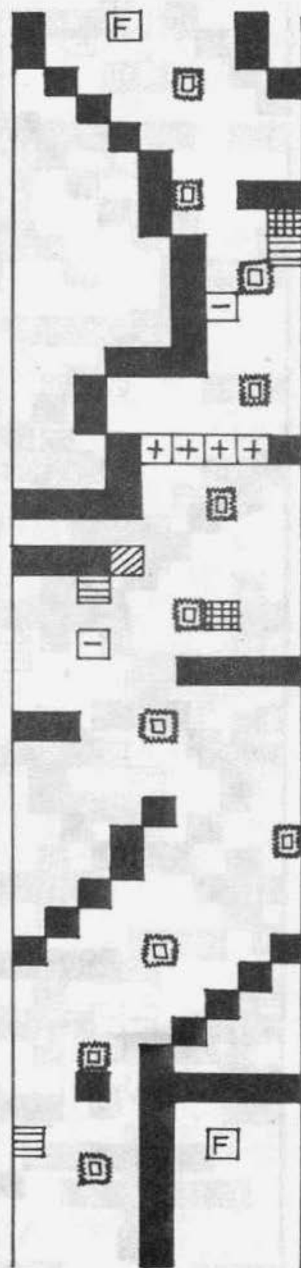


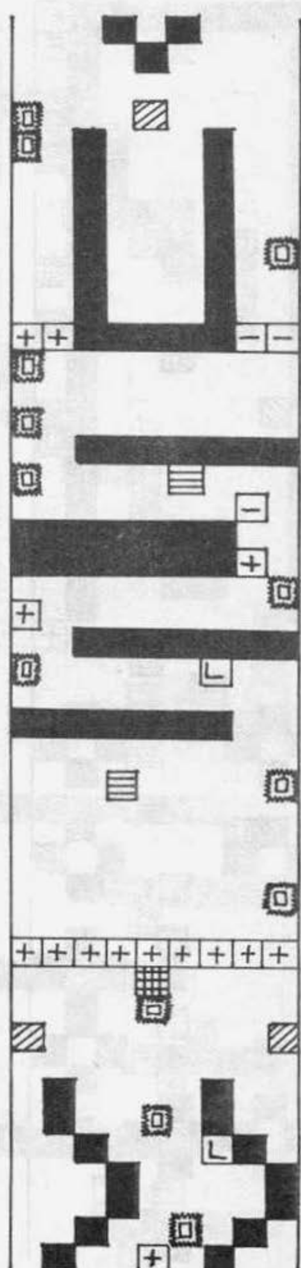
A pontozás elég egyszerű módszerrel zajlik: az 50. képernyőig az egyes képernyők elhagyásakor +10 (később +20) pontot kapunk, az űrhajók lelövése 10 pontot ér.

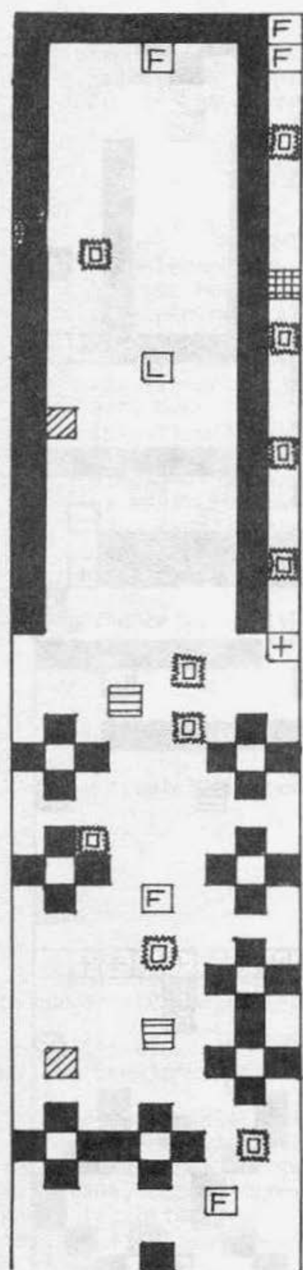
Ha teljesítettük a küldetést és elértük a 100. képernyőt (ezt egy darabig nem fogjuk), az űrhajónk hirtelen eltűnik és a gép gratulál.

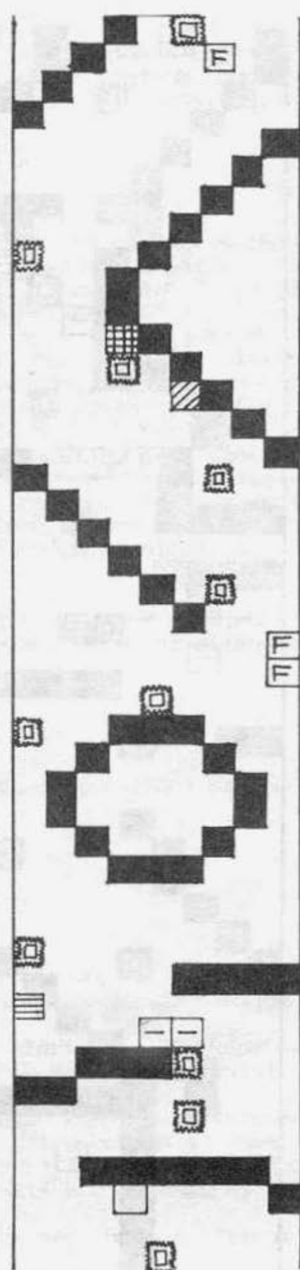
A játékhoz mellékelt térkép alapján reméljük sikeresen fognak elkerülni néhány kellemetlenebb helyzetet. Persze a játék közben a pontszámra sem tudunk pillantani, nemhogy a térképet nézegetni, ezért a játék előtt tanulmányozzuk át. A térképet úgy készítettük, hogy videomagnóra vettük a játékot és a kazettáról visszajátszva lépésenként rajzoltuk meg.
Befejezésül még annyit jegyeznénk meg, hogy a játékot örökélet-poke NÉLKÜL játszottuk végig...

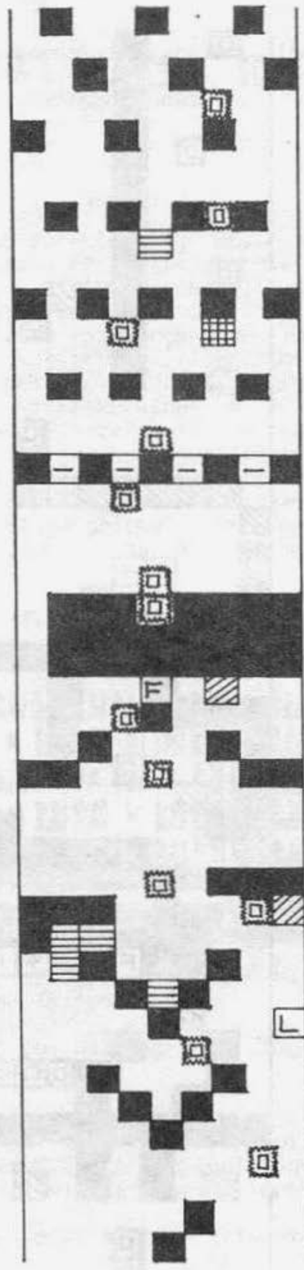

F
F
F
F

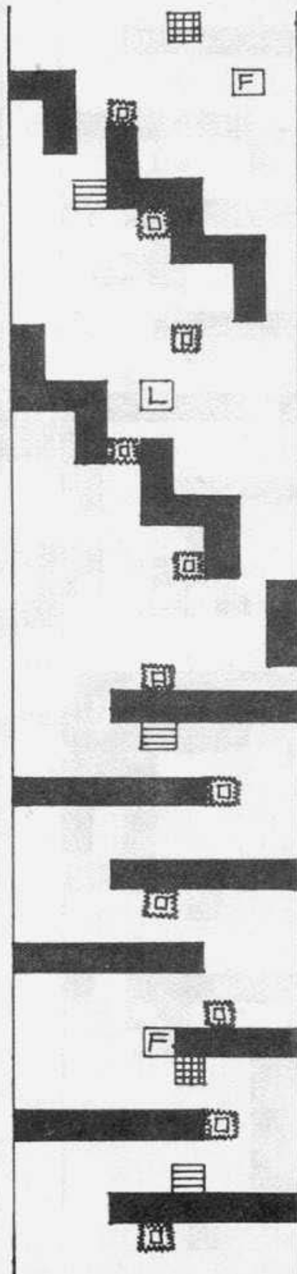

F
F

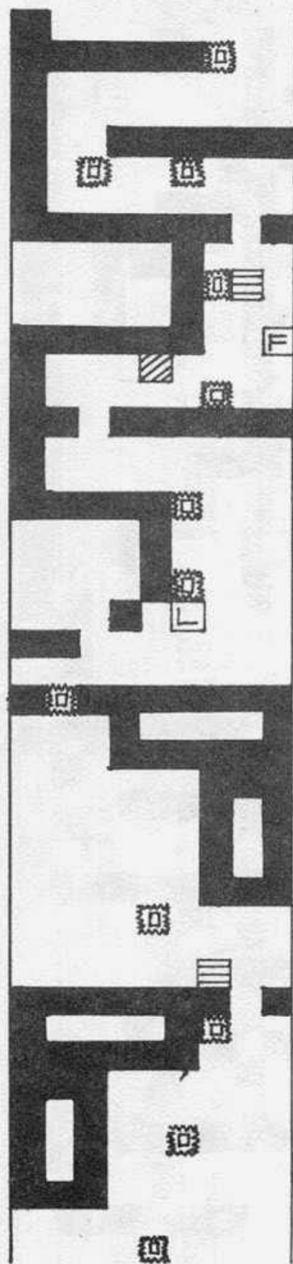


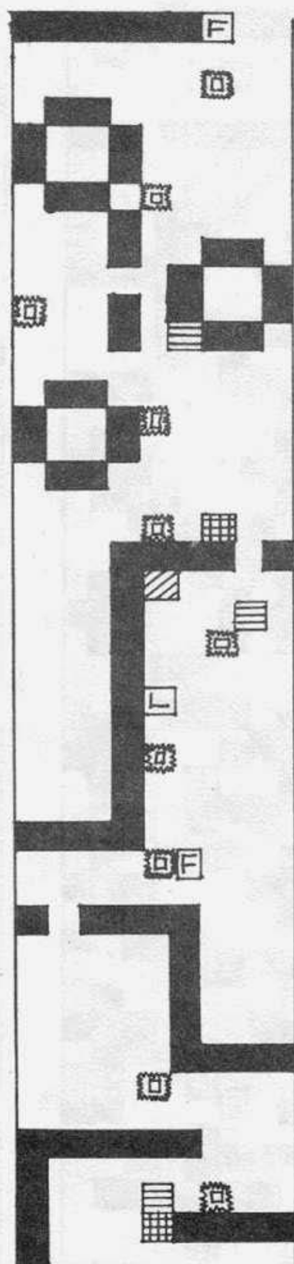


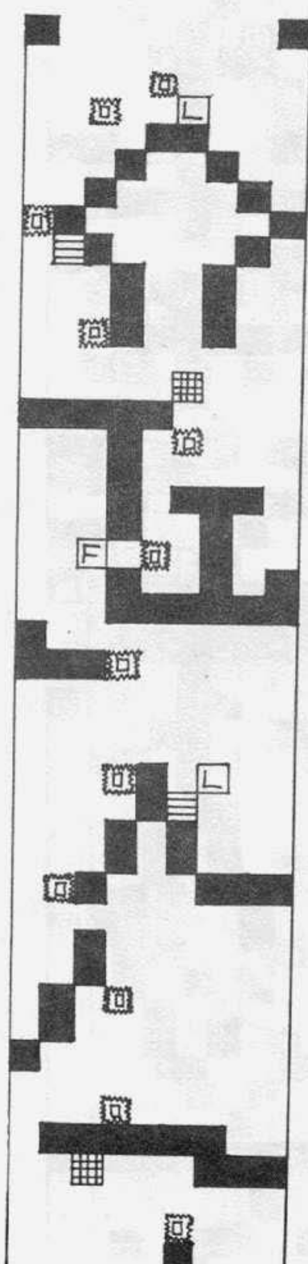


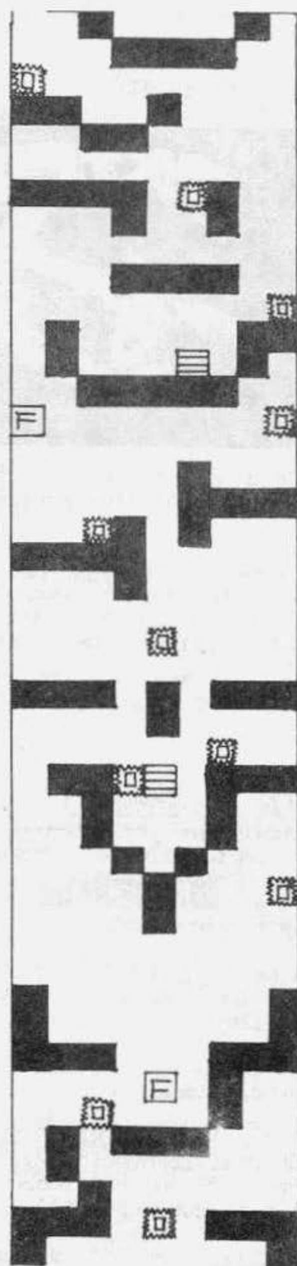


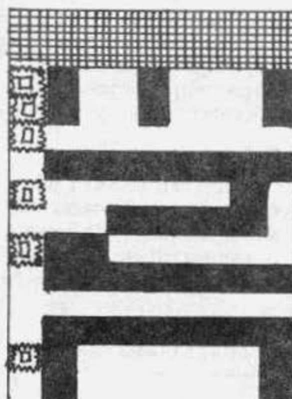



F
L


F
L
F


L
F
L





Sky Fox
ELECTRONIC ARTS





A XXIII. században járunk. Az emberiség meghódította a Galaktika legnagyobb részét és az arra alkalmas bolygókon településeket hozott létre. Az egyes bolygók lakói szövetségben állnak egymással és egy gigantikus szövetségi rendszerbe, a Galaktikus Tanácsba tömörülnek. Az általános békét a Tanács rendfenntartó erői biztosítják, minden bolygón fegyveres támaszpontot tartanak fenn. Az utóbbi időben azonban nyugtalanító hírek érkeztek a Tanács vezetőihez: a Gamma-rendszer egyik bolygóján egy szellemileg kissé korlátolt tudós ragadta magához a hatalmat és fegyveres erőivel megtámadta a Tanács helybéli támaszpontját. A Tanács még idejekorán kiküldte a helyszínre a legképzettebb elhárító tisztjét, Frank Sondart, hogy tegye meg a megfelelő intézkedéseket (lövöldözzön egy kicsit).

A játék folyamán Frank szerepét alakítjuk. Frank éppen elfoglalja helyét speciális harcjárművében (egy lehető legmodernebb műszerekkel felszerelt vadászrepülőgépen), amikor hírt kap a bázis felderítőközpontjából, hogy a diktátor csapatai - tankokkal és vadászgépekkel - megkezdték a támadást a bázis ellen. Most már csak rajta áll, hogy sikerül-e megvédeni a bázist a lázadóktól...

Az indítási paraméterek beállítása:

A játék PORT 1-ről irányítható. Betöltéskor egy ideig gyönyörködhetünk egy elég rondán megrajzolt vadászgépben, aztán előtűnik a bolygó felszíne és szemünk elé tűnik egy még rondábban megrajzolt vadászgép. A képernyő közepén lévő két sorban láthatóak a játék indítási paraméterei. A felső jelzi, hogy a játékot melyik támadási színhelyről indítjuk, ezt a joystick-kar jobbra/balra mozgatásával tudjuk változtatni:

TANK TRAINING 1: Gyakorló opció. Felszállás után keleti irányból támadnak - csak - tank alakulatok. Miután megsemmisítettük őket, automatikusan visszatérünk a bázisunkra és újra kezdhetjük a dolgot több alakulat ellen.

TANK TRAINING 2: Gyakorló opció. Hasonló az előző gyakorlathoz, csak - nehezítésképpen - itt a tankalakulatok szétszórva (több irányból) támadnak.

PLANE TRAINING 1-2.: Gyakorló opció. Ugyanaz, mint a TANK TRAINING 1, csak itt a bombázók elleni harcot gyakorolhatjuk. A bombázók déli irányból támadnak, ha kilőttük az összeset, automatikusan újra indulunk a bázisról egy következő hullám ellen. A 2-ben az ellenséges gépek kicsit virgoncabbak, nehezebb őket kilőni.

PLANE TRAINING 3: Gyakorló opció. Ugyanaz, mint az 1-2 csak itt a repülőgépek elszórtan, több irányból érkeznek.

HI/LO TRAINING: Gyakorló opció. A repülőgépek és a tankok kombináltan támadnak, de a hullámokat csak külön-külön semmisíthetjük meg, először a bombázókat, aztán a tankokat (miután a repülőgépekkel végeztünk, megyünk a földre tankokra lődözni).

COMBO TRAINING: Gyakorló opció. Ugyanaz, mint a HI/LO TRAINING, de itt a feladatot kombináltan is megoldhatjuk: harc közben is váltogathatjuk, hogy melyik alakulat (tank v. repülőgép) ellen kívánunk harcolni.

Mint már említettük, a diktátor csapatainak a fő célja a bázisunk és a Tanácshoz hű települések elpusztítása (ebből következik, hogy a mienké a megvédése). Idáig csak gyakorló opciók voltak (arra szolgáltak, hogy fokozatosan begyakoroljuk a különböző harcmodorokat), a bázisunkat nem fenyegette veszély (települések pedig nem voltak). A következő opciókban azonban már élesben megy a harc: az ellenség soraiban találkozhatunk az ún. anyahajókkal, amelyek egyre több támadó alakulatot bocsátanak harcba. Az alábbi táblázat összefoglalja, hogy az egyes lehetőségek milyen összetevőket tartalmaznak ("+" és "-" jellel jelöltük, hogy találkozhatunk-e az adott opcióban tank- illetve repülőgépalakulatokkal vagy nem):

Opció	Település	Anyahajók	Tankok	Repülőgépek
SMALL INVASION	3	1	+	-
FULL INVASION	5	3	+	+
MASSIVE ONSLAUGHT	8	6	-	+
ADVANCING WALL	1	5	+	-
CHESS	5	5	+	+
HALO	1	4	-	+
THE ALAMO	1	4	+	+
CORNERED	5	8	+	+

Az első három beállítás esetén - a taktikai térkép alapján - véletlenszerű pozícióba áll fel az ellenfél, az utóbbi ötben pedig fix pozíciókba, a következőképpen:



A támadás indítási helyzetének a beállítása után a joystick-kar fel/le mozgatásával állíthatjuk be a játék nehézségi fokozatát (mennyire nehéz megsemmisíteni az ellenséges alakulatokat). A szintek nehézség szerinti sorrendben:

CADET: kadét (tanuló)
WINGMAN: pilóta
FLIGHT LEADER: szakaszparancsnok
SQUADRON COMMANDER: századparancsnok
ACE OF THE BASE: ász

Az indítási paramétereket minden egyes játék után megváltoztathatjuk, ha rosszul indítottuk a tűzgombbal a játékot a 'CTRL+R' használatával kiszállhatunk.

Az eddigiekben elég sok szó esett olyan fogalmakról (település, anyahajó stb.), amelyek csak a játék folyamán válhatnak világossá az olvasó számára. Most, hogy röpke 3 oldal leforgása alatt megtanultuk, hogyan lehet beállítani a játék indításának helyszínét, tekintsük át, hogy egyáltalán hogyan kell játszani vele...

A műszaki berendezések használata

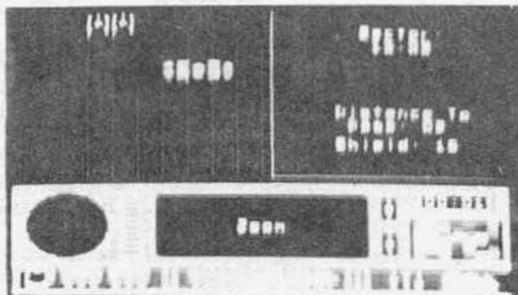
Fedélzeti számítógép

Vadászgépünk egy korszerű fedélzeti számítógéppel van felszerelve, amelyen keresztül a gép műszaki berendezéseivel kommunikálhatunk. A játék során a számítógépet a 'C' billentyű segítségével bármikor aktiválhatjuk. Ezen keresztül érhetőek el a taktikai képernyő, a ZOOM és a REPORT funkciók.

A számítógép bekapcsolás után a taktikai térképpel (TACTICAL DISPLAY), jelentkezik be (ZOOM vagy REPORT használata után 'T'-vel hívható vissza). A térkép a hadszíntéren lévő ellenséges alakulatok (repülők, tankok és anyahajók), a településeink, a bázisunk és saját gépünk pozícióját tartalmazza. Mindez a képernyő bal oldalán látható, a jobb oldalon a térkép jelmagyarázata jelenik meg:

Bázis: BASE; Település: INST.; Anyahajó: MOTHER; Tank: TANK; Bombázó: PLANE

A fehér kerettel jelölt négyzet jelzi a vadászgépünk pillanatnyi pozícióját. Ezt a keretet a kurzor-billentyűkkel mozgathatjuk abba a szektorba, amelybe menni kívánunk. A keret pozícióját a jobb felső sarokban lévő koordináta-kijelzőn is kontrollálhatjuk. Ezenkívül a gép folyamatos információkkal szolgál arról, hogy hány tank (TOTAL TANKS) illetve hány bombázó (TOTAL PLANES) van a területen (egy kocka ugyanis nem egy gépet, hanem egy csapatot jelöl).

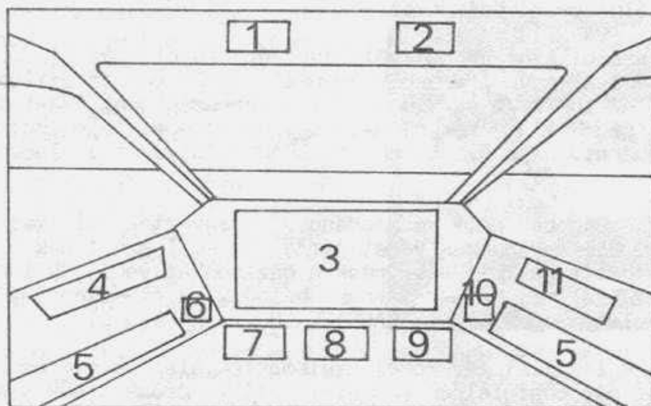


Felhívnánk a figyelmet arra, hogy ha ugyanabban a szektorban több egység is tartózkodik (pl. egy anyahajó és egy tankcsapat), akkor a térképen csak az egyiket láthatjuk. A szektorok alaposabb vizsgálatára van rendszeresítve a számítógépbe a 'Z' billentyűvel behívható, ZOOM nevű nagy hatótávolságú radar. Ez kinagyítja azt a szektort, ahol a taktikai térképen a fehér kerettel jelzett kurzor van. Kiírja a szektor koordinátáit (SECTOR), a gépünktől való távolságát (DISTANCE TO PLANE) és a bázistól számított távolságát (DISTANCE TO BASE). A szektor nagyított térképén láthatjuk az ott lévő dolgokat (település, anyahajó, tank és bombázó). A képen lévő szektorban pl. egy város és egy felé tartó bombázószázad van.

Az 'S' billentyűvel hívható be a REPORT, ami a játék pillanatnyi állásáról ad értékelést. A következő információkat láthatjuk:

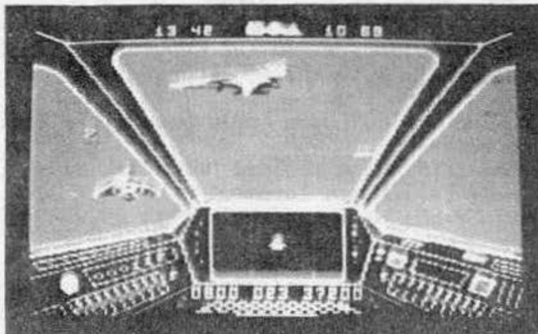
SCORE ... AT ...: az idáig elért eredményünk a játék ... percében. Ezalatt látható a harcszíntér és a nehézségi fokozat.
FIGHTERS REMAINING: Meglevő életeink száma (kezdetben 3)
RADARS GUIDED: a meglévő keresőfejes rakéták száma (kezdetben 5)
COLONISTS: a településeken és a bázison elpusztult (DEAD) illetve életben lévő (ALIVE) emberek száma
ALIENS DESTROYED: a megsemmisített ellenséges tankok (TANKS) és bombázók (PLANES) darabszáma
HEAT SEEKING: a meglévő hőrakéták száma (kezdetben 5)
INSTALLATIONS: a lerombolt (DESTROYED) és a meglévő (REMAINING) településeink száma
MOTHER SHIPS: a megsemmisített (DESTROYED) és a meglévő (REMAINING) anyahajók száma

A fedélzeti számítógép rendelkezik egy 'H' betűvel aktiválható HELP-funkcióval, ami nagyon hasznos, mert elmondja tömören angolul azt, amit mi itt bő lére eresztve előadunk magyarul. Ha megelégeltük a fedélzeti számítógép tevékenységét, a 'C' billentyű újbóli megnyomásával kikapcsolhatjuk.
A vezetőfülkében található kijelzők:



1. A taktikai térkép bal felső sarkához viszonyított X-koordinátánk (az első kettő egész, a második kettő tört szám)
2. Y-koordináták
3. A rövidtávú radar képernyője gépünk sziluettjével
4. Az aktuális játék megkezdése óta eltelt idő
5. A bal/jobb védőpajzsok energiaszintje(ha valamelyik oldalon elfogy, akkor egy életünk elvész)
6. A keresőfejes rakéták száma
7. Sebesség
8. Gépünk iránya fokban kifejezve (A 0 fok északnak felel meg)
9. Magasság lábban
10. A hőrakéták száma
11. A robotpilóta kijelzője

Manőverezés



Mint az eddigiekből is kiderült, a bázis és a települések elleni támadás párhuzamosan a földön és a levegőben zajlik. A repülőgépek 30000 láb magasság felett támadnak, tehát ahhoz, hogy hatásosan védekezhessünk minden síkon, néha fel/le kell repkednünk néhány ezer métert. A gyors magasságváltoztatást az 'U' (fel) és a 'D' (le) billentyűkkel érhetjük el. Ekkor gépünk belekerül a két hadszínteret elválasztó felhőrétegbe, egy kicsit ottmarad a létyóban (a drive betölti a másik színteret), majd a töltés után máris felvehetjük a harcot. Attól függően, hogy milyen játékot indítottunk (van bombázótámadás?), induláskor is ki kell választanunk, hogy fent (HIGH) vagy lent (DOWN) kezdjük meg áldásos működésünket.

A gép gyorsítása a számbillentyűk használatával érhető el: az '1' 10%-al, a '2' 20%-al, ..., a '9' 90%-al növeli a sebességünket, a '0'-val megállunk. A '+' 100 km/h-val növeli, a '-' 100 km/h-val csökkenti a sebességünket. Maximális sebességünk 3000 km/h. Ha repülőgépek ellen harcolunk, nagy segítséget jelenthet a nagyobb gyorsulást előidéző utánégető használata, ami a 'SPACE' folyamatos lenyomva tartásakor funkcionál.

Ha energiapajzsaink a harcban némi károsodásokat szenvedtek (pl. már csak alig van belőlük valami) vagy üzemanyagunk a végét járja, le kell szállnunk a fent említett dolgok feltöltése végett. Feltöltéshez csak a bázisunkat vehetjük igénybe, más településen nem tudunk leszállni (ha mégis megpróbálnánk, a radarképernyőn a gép közli velünk, hogy ez nem lehetséges: CAN'T LANDING ON ... BASE).

A bázis megkeresése a taktikai térképnél megismertek alapján nem nehéz, a leszállás meg pláne nem: mikor már megfelelően megközelítettük, csökkentsük a magasságot 0-ra (lehetőleg ezt ne maximális sebességgel tegyük, mert az egy picit káros hatással lesz a bázis pajzsaira).

A települések az ellenség támadásai ellen pajzsokkal vannak felszerelve. A települések állapotát (mármint hogy objektíve léteznek-e még vagy már megsemmisítették őket), a pajzsuk erősségét (kezdetben 100, de találatok esetén csökken), a legújabb népességnyilvántartási adatokat (általában 2-3 fő, jó esetben 1) és a település koordinátáit az 'R' billentyűvel előhívható táblán vételezhetjük szemügyre.

A fegyverek használata és harc az ellenség ellen

Az ellenség megközelítésére a legkézenfekvőbb megoldás a robotpilóta bekapcsolása a 'A' (vagy 'F7') billentyűvel. Ekkor a gép automatikusan megkeresi a legközelebb lévő szektort, amelyben ellenség van (AUTO PILOT ENGAGED + szektorszám), majd miután megtalálta őket, visszaadja a vezérlést a játékosnak (ENEMY NEAR, DISENGAGED). Amennyiben a színtéren (pl. a levegőben) nincs ellenséges egység, a robotpilóta nem üzemel. Miután megközelítettük az ellenséget kezdetét veheti a nemes küzdelem.

Vadászgépünk háromféle fegyverrel van felszerelve: egy szimpla gyorstüzelő gépágyúval, hőrakétával és keresőfejes rakétával. A gépágyú standard fegyver, kezelése a tűzgombbal történik. Lőszerkorlátozás nincs.

A rakéták a virgoncabb, lelőhetetlennek tűnő tankok illetve bombázók ellen, de legfőképpen az anyahajók megsemmisítésére szolgálnak. Kezdetben mindkettőből 5 db van birtokukban. A keresőfejes rakéta (RADAR GUIDED) betöltése a 'G' (vagy 'F3') billentyűvel történik (GUIDED MS.I ARMED). A betöltés után a 'C=' (vagy 'F1') billentyűvel bekapcsolhatjuk a célzókészüléket (ha nincs a látómezőnkben cél, NO TARGET üzenetet kapunk), ami a radar helyén jelenik meg és a cél magasságát és egy célkeresztet tartalmaz. Nem baj, ha nincs a cél a célkeresztben (de a képernyőn egyébként látjuk), lőjük ki a rakétát a tűzgomb megnyomásával, mert így is célbatalál (azért keresőfejes, hogy megkeresse a célt).

A hőrakéták betöltése a 'H' (vagy 'F5') billentyűvel történik (HEATSEEKER ARMED), a célzókészülék aktiválása hasonló a keresőfejes rakétához. A hőrakéta használatakor fontos, hogy a cél a tüzeléskor a célkeresztben legyen. A ki nem lőtt rakétákat a töltést előidéző billentyűkkel ('G' vagy 'H') kivehetjük a rakétavetőből (DISARMED).



Az inváziók sikeres elhárításakor alapvető kérdés, hogy sikerüljön a támadó csapatokat ledobó anyahajókat idejében megsemmisítenünk (tartalékoljunk rájuk néhány rakétát). Ha megakadályozzuk az újabb és újabb csapatok ledobását, akkor utánpótlás hiányában már könnyen elbánunk a támadó csapatokkal (idővel csak elfogynak). Azokat az ellenséges csapatokat, amelyek már nagyon közel kerültek a településeinkhez, igyekezzünk minél előbb likvidálni (a települések védelme különösen a CORNERED opció esetén bulis dolog, amikor ezek a térkép négy sarkában helyezkednek el). Különösen ügyeljünk a bázisunk védelmére: ha ez megsemmisül nem tudunk hová leszállni üzemenyagot illetve pajzsenergiát felvételezni és előbb-utóbb elhalálozunk (viszont addig sem üzemel a fedélzeti számítógép, amely az adatait a megsemmisített bázis adatbankjából olvasta ki). Ha sikerült elpusztítanunk az összes ellenséges anyahajót és csapatot, vissza kell térnünk a bázisra és leszállni. Ekkor a program közli velünk, hogy győztünk (YOU WON!) és beadja a SCORE-táblát.

Mindez így elmondva egy kissé (nagyon) fárasztónak és bonyolultnak tűnik, de játék közben már nagyon egyszerű. Sok szerencsét kívánunk minden próbálkozónak.

Antiriad

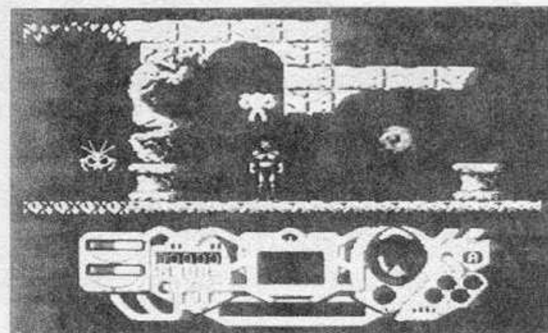
PALACE



A PALACE 1987-es kiadású, képregénysorozat alapján készült játéka, az ANTIRIAD a távoli jövőbe visz minket. Az atomháború elpusztította az emberiséget és a civilizációt - csak néhány egyszerű bennszülött élte túl az apokallipszist, akiket a dzsungel megvédett a sugárzástól. A bennszülöttek békében és nyugalomban éltek addig, amíg egy idegen, távolról érkezett faj rájuk nem erőltette saját civilizációjának "áldásait". Az őslakókat leigázták és rabszolgaként dolgoztatják a föld alatt, egy ősidők óta kialudt hatalmas vulkán mélyén. A vulkán legalján burjánzó dzsungel van, magasabb részein pedig egy ókori város romjai. A vulkán tetején, a központi kráterben található az idegenek energiaellátását biztosító generátor, amelyet erős őrség véd.



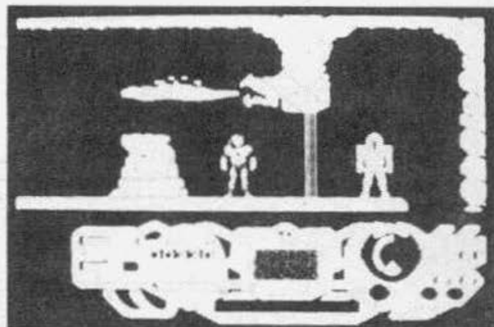
A leigázott bennszülöttek nem nyugodtak bele sorsukba, a hódítók elleni gyűlölet nemzedékről nemzedékre száll. Szervezkedésük fő célpontja az idegenek generátora, de ennek megközelítése - az erős sugárzás miatt - az egyszerű szerszámokkal felszerelt bennszülötteknek egyenlő a lehetetlennel. Az ősi mondák regélnek ugyan egy természetfölötti erőt biztosító tárgyról, Antiriad szent fegyveréről (ami még az atomháború előtt került a dzsungelbe), de hogy ez hol található, azt senki sem tudja.



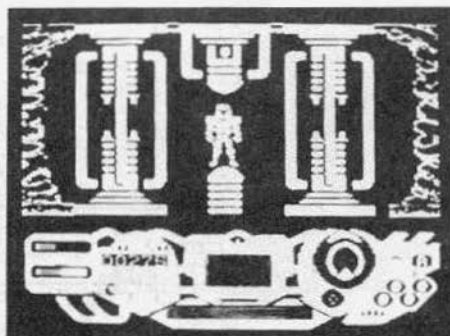
Egy nap az egyik törzs vezetői úgy döntenek, hogy fiataljaik legkiválóbbját, Talt megbízzák az Antiriad megkeresésével. Tal elindul a végtelen dzsungelben hogy meglelje a szent tárgyat. Ez (a mellékelt térkép alapján) rövid időn belül sikerül is neki. Az Antiriad egy bonyolult sugárvédő felszerelés, ami azonban az idő múlásával néhány fontos alkatrészét elvesztette. Amikor Tal megtalálja és először ölti magára, vezérlő berendezése aktiválódik, de nem működőképes (a vezérlő jobb oldalán néhány üres foglalat látszik). Talnak tehát meg kell keresnie a hiányzó alkatrészeket.Útja cseppet sem veszélytelen. A vulkánt mutáns vadállatok és elkorcsosult emberek lakják, akiket az idegenek tartanak kézben. Ezenkívül összetalálkozhat az idegenek robotjaival, amelyek közül az egyik típus fejvadász (emberre vadásznak az erdőben) a másik riasztó (szirénázásával odacsalja a fejvadászokat és mutánsokat a közelünkbe, azonnal meg kell ölnünk, ha találkozunk vele), a harmadik pedig rendfenntartó (bombáz illetve ágyúval lövöldözik). Ha Talon nincs rajta a védőruha, csak dobókővel van felfegyverezve.

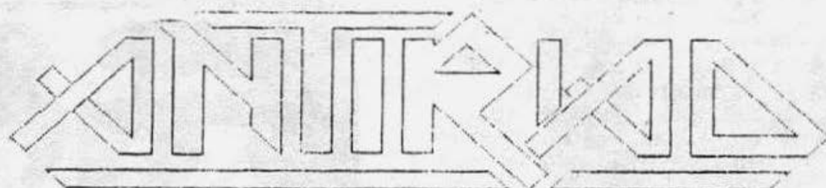
Az Antiriad aktiválása után Tal első dolga energiát (E) gyűjteni a küldetés teljesítéséhez. Ezt az Antiriad vezérlőjének bal oldalán lévő alsó kijelző is mutatja. Energia a vulkán területén mindenfelé található "E" betűvel jelzett kannákban. Az energiára általában fejvadász robotok vagy mutánsok vigyáznak, nem engedik felvenni. Az első energiaegység felvétele után Tal-nak meg kell szereznie az Antiriad antigravitációs egységét, amit egy cipő (1.) jelképez. Miután ez nála van, a védőruhát magára öltve repülni tud, elindul a vulkán felső részébe a város romjain keresztül.

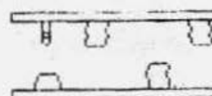
A romváros tele van a legkellemetlenebb meglepetésekkel: a falból sárkányfejek nyúlnak ki és másodpercenként hosszú lángcsóvát lőnek ki, a folyosókon az idegenek harcosai ülnek és gépágyúkkal lövöldöznek és így tovább. Tal második feladata megkeresni az Antiriad védelmi rendszerének kulcsát, egy lézertöltetet (2.). Ennek birtokában korlátlan számú lőszerrel rendelkezik, most már sikeresen felveheti a harcot az ellenségekkel.

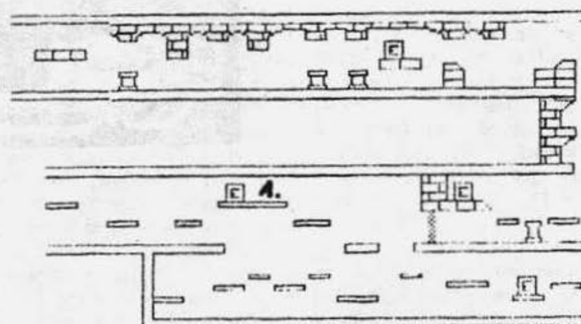


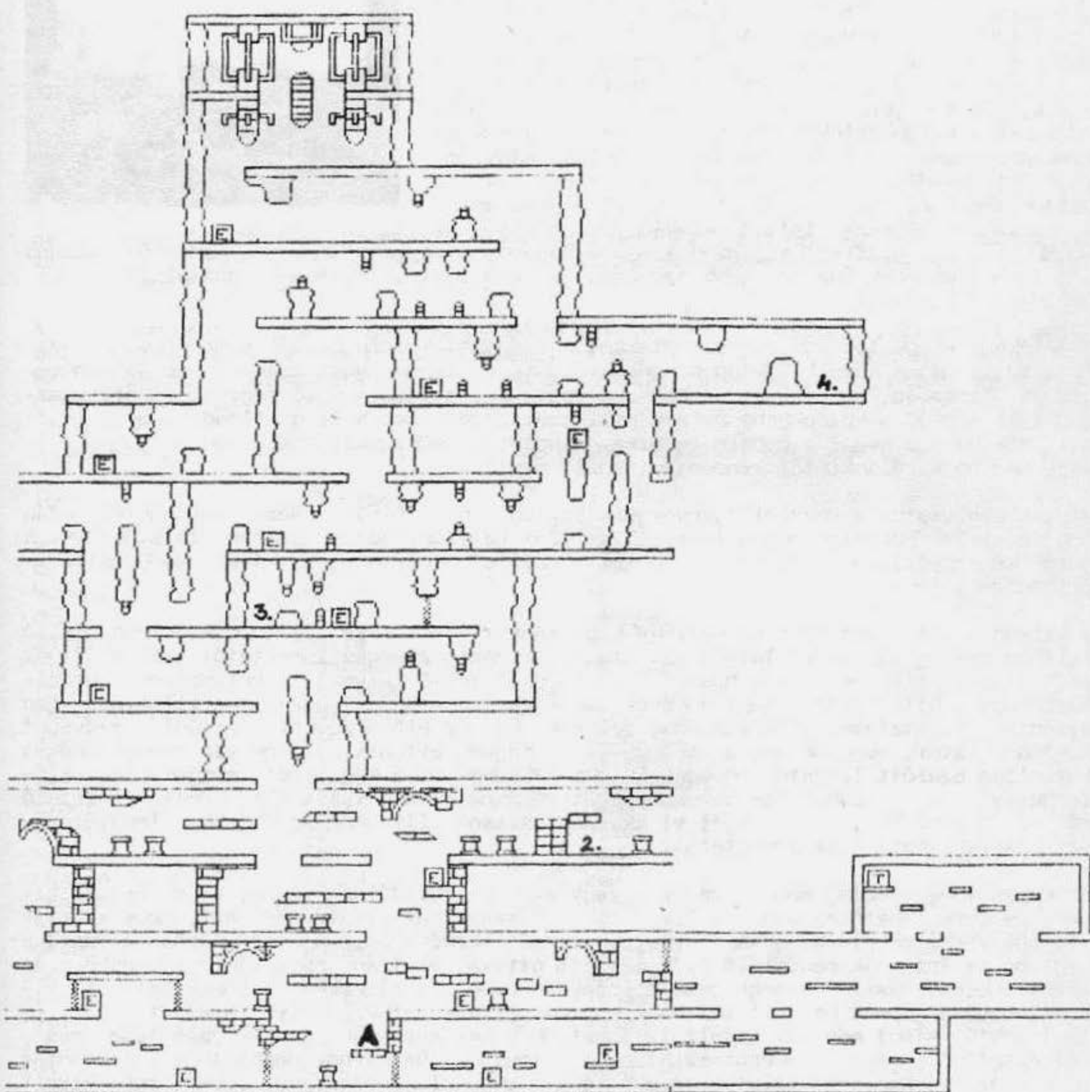
A következő feladat a generátor elpusztításához szükséges atomtöltet (3) megszerzése. Az ehhez vezető utat egy sugárfüggöny (ld. kép) zárja el, ami nem engedi át Talt, ha rajta van a védőruha. Le kell tehát vetnie: ha szembefordul és leszáll a földre, akkor ez sikerül. Útközben egy kisebb kráterre kell ráugornia ahonnan könnyen lezuhanhat és nem tudja teljesíteni küldetését.
A töltetet gyorsan meg kell szereznie, mert a védőruha nélkül az energiája nagyon gyorsan elfogy.
Az Antiriad évszázadokkal ezelőtt készült: az idegenek generátorának sugárzása ellen nem nyújthat teljes védettséget. A negyedik tárgy felvételével megnövekedik a védőruha hatásfoka, nyugodtan be lehet hatolni a generátorhoz és elhelyezni a töltetet. Tal először a felső ívfénynél elhelyezi a töltetet, majd leszáll az alsóra. A generátor rövid visszaszámlálás után felrobban... Tal teljesítette a küldetését, felszabadította népét az idegenek hatalma alól.










4.
3.
2.
A

Időrégész





Hazánkban is nagy népszerűségre tettek szert a játékok egy érdekes formáját képviselő kaland-programok. Sorozatunk előző kötetében sor került egy ilyen kalandjáték (TWIN KINGDOM VALLEY) - finoman szólva - nem egészen teljes leírására, célszerűnek látszott, hogy most is szolgáljunk némi információval ezen játékkategória híveinek. Örömmel vesszük tudomásul, hogy már a kalandjátékok között is találkozhatunk olyan programmal, amit kis hazánk egy jeles képviselője írt, ráadásul a kalandot MAGYAR nyelven játszhatjuk végig (e: ért is választottuk ezt a programot) Az esztergomi Rátkai István kiváló programja, az IDŐRÉGÉSZ mind grafikailag, mind izgalmaiban méltó versenytársa a hasonló stílusú angol progra' ıknak (ha nem jobb azoknál...). Ezúton is szeretnénk gratulálni neki, várjuk a fólytatást.

A játékban elénk tornyosuló feladatokról a legjobb összefoglalást a program bevezetője adja, ami a következőképpen hangzik:"2546-ot írunk. Most alakult meg az Időrégészeti Társaság, melynek egyik ügynöke vagy. Egy gazdag gyűjtő megrendelésére vissza kell menned a középkorba és meg kell szerezned a mesebeli griffmadár egyik tojását. Utadon nem segít a modern techika, mindent egyedül kell csinálnod.
Légy nagyon körültekintő, mindent vizsgálj meg!"

Miután elolvastuk a bevezetőt, nyomjunk meg egy billentyűt. Némi töltögetés után megjelenik a "Fordítsd meg a lemezt!" felirat (a lemez másik oldalán találhatóak a játék képernyői), majd rövid időn belül - némi avantgarde muzsikával kombinálva - elindul a játék.

A kaland a játékkategória klasszikus hagyományai szerint zajlik: a képernyő felső felében mindig egy képet látunk, alatta pedig némi szöveges ismertetőt az előttünk lévő tájról, illetve arról, hogy milyen tárgyat lehet felvenni a helyszínen. Utasításainkat a billentyűzet segítségével adhatjuk ki. A bevitt parancsok illetve a gép üzenetei folyamatosan scrollozódnak felfelé, ha egy előzőleg már "eltűnt" szöveget kívánunk látni, nyomjuk meg a 'RETURN'-t: a tájkép eltűnik és a helyén megjelennek a közvetlen ezelőtt látható szövegek. Újabb 'RETURN'-re a kép ismét megjelenik. Előfordulhat, hogy valahol sok tevékenységet végzünk és a helyszínről adott ismertető már elscrollozódik, de mi ismét el akarjuk olvasni. Ilyenkor az "n" bebillentyűzésével visszahívhatjuk az ismertetőt.

A mozgás a négy égtáj megnevezésével vagy ezeknek rövidítésével (é; k; d; ny) illetve - ha erre lehetőség van - a "fel" és "le" szavakkal lehetséges. Azt, hogy a helyszínről merre mehetünk, a képernyő jobb felső sarkában lévő iránytűről tudhatjuk meg: ha az iránynak megfelelő nyíl mellett ott van az irány rövidítése is, akkor az irány engedélyezett. Ha megengedett irányban indulunk el, akkor várnunk kell egy kicsit, mert a gépnek be kell töltenie a lemezről a következő helyszín képét.
Az iránytűn kívül még két kijelzőt láthatunk a bal sarokban: az ERŐ jelentése magától értetődő (aktuális energiaszintünket láthatjuk, ha elfogy meghaltunk), feltuningolása az éléskamrában illetve az ebédlőben evéssel lehetséges (csak egy kicsit hosszadalmas, mert nagyon lassan akar nőni). Az EREDMÉNY kijelző aszerint növekszik, hogy a végső feladat teljesítése céljából hány jó manővert hajtunk végre (ezeket zene is jelzi).

A játék kommunikációs rendszere - az angol nyelvű programokhoz hasonlóan - a magyar nyelv leegyszerűsített változata, ahol semmilyen ragozást nem kell alkalmaznunk, de a helyesírási szabályokra tekintettel kell lennünk. Csak kisbetűket kell használnunk. Az ékezetes karaktereket a Commodore-billentyű egyidejű lenyomásával érhetjük el, a következőképpen:

'C='	+	'A'	:	á
'C='	+	'E'	:	é
'C='	+	'I'	:	í
'C='	+	'O'	:	ó
		'@'	:	ö
'C='	+	'[illegible]'	:	ő
'C='	+	'U'	:	ú
		'*'	:	ü
'C='	+	'*'	:	ű

Bevitt parancsaink egy ige rövidítésből (egy betűből) vagy egy ige-alany szókapcsolatból állhatnak. Ha egy parancsot a gép nem tud értelmezni - természetesen - közli velünk:"Nem értem, próbálkozz mással".

Azt a parancsot, amelyet megelőzőleg gépeltünk be, az "i" (ismét) paranccsal megismételhetjük. Ez különösen hasznos például az ebédlőben vagy a kamrában, amikor nem kell ötszázszor egymás után begépelnünk az "eszik" parancsot, hanem csak egyszer és utána sokszor az "i"-t.

A játékban - az ismertetteken kívül - az alábbi szavakat használhatjuk:

Igék:	Főnevek:	
ad	ablak	létra
ás	ajtó	lián
bemegy	asztal	ló
dob	ásó	lóhere
eszik	balta	mező
élez	boszorkány	nyaklánc
felül	csavargó	öreg
felvesz (f)	csizma	őr
gyújt	étel	pajzs
iszik	fa	patkány
készít	farkas	páncélruha
kihúz	folyó	pénz
kiugrik	gyűrű	polc
kivág	írás	rab
köszön	kampó	rabló
mászik	kard	sisak
nyit	karkötő	szerzetes
olvas	kereszt	szikla
öl	kés	szörny
rúg	korsó	tojás
tol	kötél	tutaj
tölt	kő	tűzhely
üt	kút	üreg
visel	lady	varázsital
vizsgál (v)	lámpa	viskó

A sárkány barlangja

viskó

A torony

A Kastély

konyha

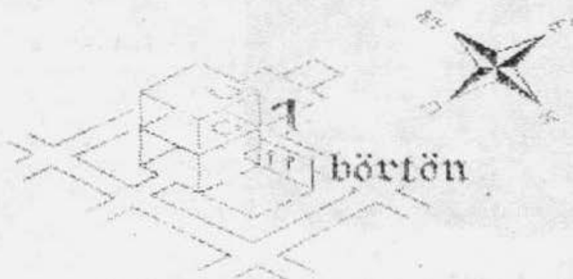
mező

Az ingovány

kamra

Kút

A játékot bármilyen állásból kimenthetjük a lemezre a "save" paranccsal. A kimentésre tíz db - számozott - file áll (0-9) rendelkezésünkre. A parancs kiadása után a gép mindig megkérdezi, hogy az állást melyik fileba kívánjuk menteni. A kimentett file-ok a "load" paranccsal,majd a tölteni kívánt file számával tölthetőek be.



A kazamaták

Akik a játékot teljesen egyedül kívánják megoldani (érdemes!), azok hagyják abba itt a leírás olvasását és próbálkozzanak a megfejtéssel. A térképek segítenek ebben, de ha mégis elakadnának valahol, akkor az "s" bebillentyűzése után a gép is némi segítséget (?!) nyújt.

Azoknak, akik már végleg elakadtak vagy nem kívánnak hónapokig vesződni a dologgal, bemutatunk egy teljes megoldást:

Egy óriási mezőn vagyunk, nyugat felé egy hatalmas épület körvonalai tűnnek fel.Nézzük meg, mi az (NY)

Most nem egy óriási, hanem egy napfényes mezőn állunk. Nyugatra egy kastélyt, délre egy kutat láthatunk. A kutat most hagyjuk ki az életünkből (majd később megnézzük), menjünk be a várba (NY). Észak felől hangos zsibongást hallunk (biztos van ott valaki), nyugatra és délre ajtókat látunk. Ezenkívül még egy széles lépcső vezet fel a vártemplomhoz. Kezdjük meg a kutatást mondjuk az egyik ajtóval (D)
A konyhába jutottunk, ahol az egyik oldalon egy konyhai eszközökkel telirakott asztal, a másikon pedig egy tűzhely van. Vizsgáljuk meg mondjuk a tűzhelyet (V TŰZHELY). Itt a kiváló programozó bácsi egy üzenetét találjuk:"Hello! Ha tetszik a játék, de elakadtál, írd meg mi a probléma!" Ez rendes tőle, módszerét rendszeresíthetnék minden egyéb játékban. Most már talán megvizsgálhatnánk az asztalt is (V ASZTAL). Kiváló zenebona hallatszik: egy korsót találtunk, amire a játék során még szükség lesz. Vegyük fel (F KORSÓ) és vizsgáljuk meg (V KORSÓ). Üres. Itt már semmi érdekes nincs, a déli irányban lévő faajtón menjünk ki (D) Nem mentünk ki, mert zárva van az ajtó. Gyengébek kedvéért: NYIT AJTÓ. Hurrá, sikerült kimenni.

A kamrába jutottunk, ahol egy polcot látunk teli étellel. A helyiség egy magasan lévő ablakon keresztül kap fényt. Próbáljunk kinézni rajta (V ABLAK) és rájövünk, hogy innen lentről csak az eget látjuk. Talán ha felmásznánk a polcra és onnan néznénk ki ... (MÁSZIK POLC) Megint ügyesek voltunk: kiláttunk a várudvarra, ahol észrevettük, hogy egy ember elejtett egy pénzdarabot. Gyorsan le is másztunk a polcról, mert már ingott a súlyunk alatt.
Vizsgáljuk meg miért inog (V POLC) Nem tudtuk meg, viszont ételeket látunk.Jó szokásunk szerint együnk egy csöppet (ESZIK) "Nyamm...nyumm..." írja ki a



gép, szemléletesen érzékeltetve emésztésünket. Eszegessünk itt addig, amíg az erőnket jelző műszer a maximumot nem mutatja, mert akkor nem kell ide visszajönnünk "tankolni" (ESZIK, ESZIK vagy I, I...sokszor egymás után)

Miután pukkadásig ettük magunkat, menjünk ki a várudvarra, hogy felszedhessük a pénzt (É, É). Mégis csak jól láttuk, itt van a pénz. Vegyük fel (F PÉNZ), majd nézzük meg, mi van a másik ajtó mögött (NY)

A kastély nagytermébe kerültünk, ahol a távolban egy gyönyörű lady (becézve LADA, ha többen vannak ladyk v. csónak) ácsorog, az északi és déli ajtóknál pedig testőrök teszik ugyanezt. A lady közli velünk, hogy az ékszerei elvesztek és hozzuk vissza. Legyünk kulturáltak, köszönjünk a hölgynek (KÖSZÖN LADY). Ő is köszön:"Üdvözöllek a kastélyomban!" - tehát ő a főbérlő. Itt szórakozhatunk egy kicsit: megvizsgálhatjuk a hölgyet (VIZSGÁL LADY), mire közlik velünk, hogy nem orvosi státusban vagyunk jelen. Ne csüggedjünk, folytassuk tovább a kísérletezést (MÁSZIK LADY). Valaki érdeklődik tőlünk, hogy jól vagyunk-e. Nem baj, valamire csak jó ez a lady: ESZIK LADY. Azt mondják, egy kicsit rágós falat lenne. Érdeklődjünk, hogy mi a teendő (S). A program javasolja, hogy teljesítsük a kérését ("Ki tud ellenállni egy szép hölgy kérésének?") Tegyük fel, hogy mi. Nem akarjuk visszahozni az ékszereit és ezt értésére is akarjuk hozni (RÚG LADY v. ÜT LADY). Kellemetlen történés következik: az őrök lemészárolnak minket és kezdhetjük elölről az egész műsort.
Ha nem marhaságokkal töltjük az időt, hanem tovább is akarunk jutni, menjünk ki a várból, a kúthoz (K, K, D), hogy megtölthessük a korsónkat. Tartsunk minőségellenőrzést (V KÚT). Szép tiszta a vize, ez kell nekünk. Töltsük meg a korsónkat (TÖLT KORSÓ), aztán másszunk be a kútba (MÁSZIK KÚT). A kútban a víz csillog alattunk, a fal pedig kövekből van kirakva (papírból ugyanis nem építenek kutat). Vizsgáljuk meg ezeket a köveket (V KŐ) Úgy tűnik, hogy az egyik kilazult. Próbáljuk eltolni (TOL KŐ) Egy hatalmas üreg van mögötte, másszunk be (MÁSZIK ÜREG) Itt találunk egy kardot. Vegyük fel (F KARD) és vizsgáljuk meg (V KARD). Rozsdás - na bakfitty, mehetünk élezni.

Ez kissé körülményesen történik, útközben még lesz néhány teendőnk. Menjünk el az omladozó toronyhoz, ahova be kell mennünk (BEMEGY TORONY). Bent egy felfelé vezető létrát látunk, a sarokban pedig egy szerzetest. A szerzetes a megélés egy kevésbé bonyolult módját választotta, ugyanis koldul. Nehéz lehet kitalálni, hogy mi a teendő...(AD PÉNZ SZERZETES) Ez jó húzás volt részünkről, mert nagyon hálás nekünk ezért a jócselekedetért és ad egy aranykeresztet. Azt, hogy ezt ő honnan szerezte, a múlt jótékony leple borítja, mert nem valószínű, hogy kolduló szerzeteseknek arany csecsebecséket adományoznak (mindenesetre nem vall túl magas gazdasági érzékre aranykeresztet adni egy pénzdarabért).





A létrán ballagjunk fel a torony tetejére. Szép a kilátás, a távolban egy nagyon gyors folyású folyó kanyarog. Meresztgessük a szemünket egy kicsit arra a folyóra (V FOLYÓ)... Észrevesszük, hogy a parton egy fa áll, aminek az ágai a víz fölé nyúlnak. Menjünk oda.

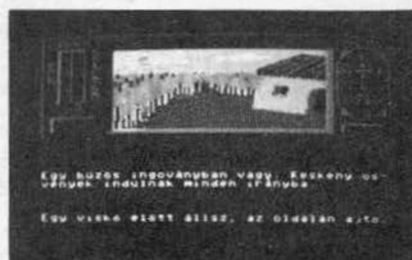
A folyó partját homok borítja, körben néhány éles szikla és egy nagy fa látható. Élezzük ki a kardunkat (ÉLEZ KARD) Megállapíthatjuk, hogy ügyesek vagyunk: nedves homokkal ledörzsöltük a rozsdát és az egyik sziklán megfentük a kardot. Vizsgáljuk meg a



fát (V FA) Ismét egy üzenetet látunk a program írójától, aki megköszöni, hogy az általa írt játékkal játszunk. Nagyon szívesen. Mire jó egy fa? Papírgyártásra, tüzelésre, művégtagkészítésre és többek között fel is lehet mászni rá (MÁSZIK FA) A fa egyik kiálló ágán keresztül száraz lábbal átkelhetünk a folyón (K) A másik parton találunk egy ásót, amelyet rövid úton magunkévá teszünk (F ÁSÓ) Vizsgáljuk meg (V ÁSÓ) A program szerint: "Épp a te méreted". Akkor jó. Úgy ahogy jöttünk, menjünk vissza a nyugati partra és onnan a sűrű erdőbe (K, K). Itt találunk egy éles kést, amit felveszünk (F KÉS). Ez után sétáljunk el a napfényes mezőre.

Az élet szép, a nap süt, a fű zöldell... Gyönyörködjünk egy kicsit a selymes pázsitban (V MEZŐ) Fű fű hátán - mondja a program. Vizsgálódjunk tovább (V MEZŐ) Hopplá! Találtunk egy négylevelű lóherét, amiköztudomásúlag szerencsét hoz az embereknek (lovak és egyéb patások esetében ez a szerencse, mint takarmány nyilvánul meg). Vegyük fel (F LÓHERE). Menjünk tovább a mezőn nyugati irányba az erdő széléig. Érdekes itt a talaj, ha megvizsgáljuk, észrevehetjük, hogy egy részén más színű a föld. Itt valaki ásott (talán a Mélyépítő Vállalat, talán valaki más). Mivel már van ásónk, mi is ássunk egy kicsit (ÁS) Nem találtunk semmit. Na még egy kicsit (ÁS) Hopplá, találtunk egy régi sisakot (F SISAK), amiről megvizsgálás után kiderül, hogy épp a mi méretünk.

Menjünk tovább az ingovány felé, ahol ott áll a ronda ordas Barkas-farkas és nem hajlandó átengedni minket. Pedig nekünk át kell jutnunk...Innen nem mehetünk el, addig amíg a farkas él, mert mihelyt megmozdulunk, ránk veti magát és - mint kiadós uzsonnát - elfogyaszt bennünket. Mit lehet egy ilyen vérszomjas döggel csinálni? (SIMOGAT FARKAS) Ez nem jó, ezt nem érti a program; (KÖSZÖN FARKAS); a program szerint nem valószínű, hogy visszaköszön; (ODAAD LÓHERE FARKAS) nem kell neki, csak a vérünket óhajtja; (RÚG v. ÖL v. ÜT FARKAS) bármelyik parancs hatására egyetlen késszúrással leterítjük. Ha nem vettük volna fel az éles kést az előbb, akkor a farkas megölt volna bennünket. Menjünk tovább kelet felé. Elnyelt a mocsár, vége a játéknak (de jó vicc volt!). Maradjunk inkább a déli iránynál.



Egy viskóhoz jutunk, aminek az oldalán egy ajtót látunk. Menjünk be (BEMEGY VISKÓ) Hehe, nem teheted meg. Próbálkozzunk valami drasztikusabb módszerrel: GYÚJT VISKÓ nem jó, mert nem lesz hova bemennünk (mellesleg piromániásnak neveznek bennünket), talán inkább a RÚG AJTÓ lesz a célravezető módszer, aztán már üzemel a BEMEGY VISKÓ. A viskóban felveszünk egy lámpát (F LÁMPA), majd kimegyünk a viskóból és nyugat felé beljebb megyünk az ingoványba. Itt néhány nádszálat láthatunk, törjünk egyet szuvenír jelleggel, aztán távozzunk az ingoványból.

Az útelágazástól északra egy csavargó üldögél az út mellett. Próbálkozzunk valamilyen kommunikációval (KÖSZÖN CSAVARGÓ) Ránk se bagózik. Pimasz fráter, rúgjunk bele egy egészségeset (RÚG CSAVARGÓ) A csavargó fejvesztve elinal, de elejt valamit. A zsebében hordta kedvenc kabaláját, egy kisebb tápegységet, de ez a - nadrágján lévő apróbb folytonossági hiány miatt - kihullott a zsebéből. Ez kiválóan alkalmas az előbb felvett lámpa aktiválására. A csavargónak nehogy odaadjunk valamit, mert azt többé nem látjuk!

Néhány órával ezelőtt lady néni azzal bízott meg bennünket, hogy hozzuk vissza a csecsebecséit, nem ártana most már a ennek érdekében is tenni valamit. Menjünk el a sárkány barlangjához. Útközben egy keskeny ösvényen gyalogolunk a hegyoldalban, ahol kiváló lehetőségünk van arra, hogy egy kőomlásba kerüljünk (ha a képen látható helyszínen nem a FEL parancsot válasszuk a következő iránynak). Ekkor egy barlanghoz kerülünk, amelyben valószínűleg egy titkos, Pálpusztai-sajtot gyártó üzem rendezkedett be, mert iszonyú bűz árad belőle. Hopplá, ez mégsem sajtgyár! A barlang elején ugyanis ott áll a csúnya Párkány-sárkány, aki nem akar minket tovább engedni. Először is KÖSZÖN SZÖRNY (az úr a pokolban is úr). Egy üvöltés a válasz, a szörnynek úgy tűnik, nem volt gyerekszobája. Takarítsuk el az útból (HASZNÁL KERESZT), és menjünk tovább a barlang végébe. Itt megtalálhatjuk a királynő elrabolt nyakláncát, amit a műgyűjtő szörny rejtegetett. Vegyük fel (F NYAKLÁNC)





Ennyi izgalom után jól esik egy kis erdei levegő, menjünk el a sűrű erdőbe, ahol egy kis mászkálás után belebotlunk egy rablóba (az útkereszteződésnél NY, D, D) A rabló egy baltát lóbál a kezében (ez elég fenyegető hatást kelt bennünk) és az oldalán egy üres bőrtok lóg. Először is KÖSZÖN RABLÓ. Valószínűleg el akar rabolni valamit tőlünk. Adjunk neki valamit önként, pl. AD LÓHERE RABLÓ. Nem akarja, hogy szerencséje legyen, nem kell neki. Mi az az üres bőrtok az oldalán? Azt már tudjuk, hogy nem lóheretartó, hanem valami más. Például egy kés volt benne (AD KÉS RABLÓ) Megköszöni szépen, odaadja cserébe a - már amúgy is megunt baltáját - jó utat kíván és eltűnik.

Ezután menjünk el az árokhoz. Ez elállja utunkat, nem tudunk átmenni rajta. Viszont az árok partján egynéhány fa áll, amelyek közül egyet kivágva (KIVÁG FA), kiváló hidat barkácsolhatunk megunknak. Az árok túlsó partján megtaláljuk a lady elveszett ékszereinek második darabját, a karkötőt (F KARKÖTŐ)

Ezek után ismét alászállunk a kútba, mint egykoron Orfeusz az alvilágba. A kútban már jártunk egyszer, de akkor még elkerülte a figyelmünket, hogy valamilyen írás van a falon. Próbáljuk meg elolvasni (OLVAS ÍRÁS) Nem tudjuk, túl sötét van ahhoz. Kézenfekvő megoldás meggyújtani a lámpánkat (GYÚJT LÁMPA) és így már sikerül kibetűzni a szöveg egyes részeit. Ez megszívlelendő tanácsokat tartalmaz, amelynek alapján a kazamatákban találhatunk egy pajzsot. Menjünk vissza a kútba, ahol le kell ereszkednünk a víz alá. Mivel nálunk van a szuvenírként elhozott nádszál, tudunk a víz alatt lélegezni (ha anélkül mentünk volna a víz alá, kóros oxigénszegénységben elhaláloztunk volna) A kút mélyén megtaláljuk az elveszett ékszerek harmadik - egyben utolsó - darabját, egy gyűrűt. Vegyük fel (F GYŰRŰ), és másszunk ki a kútból.

Mivel már megvan az összes ékszer, mehetünk a lady-hez, ahol egyenként átnyújtjuk neki az egyes darabokat (AD GYŰRŰ LADY, AD KARKÖTŐ LADY, AD NYAKLÁNC LADY). A lady roppant boldog és jutalmul megengedi, hogy szabadon mászkáljunk a kastélyában (az őrök beengednek az általuk őrzött ajtókon). Menjünk át a trónteremből az ebédlőbe, ahol egy páncélruhát (F PÁNCÉLRUHA) és - elvihető - ételt találunk (F ÉTEL). Ezenkívül egy asztalt, ami roskadásig meg van rakva étellel (felnyomhatjuk energiánkat). Miután beebédeltünk, távozzunk innen és nézzük meg mi van a másik ajtó mögött (közben KÖSZÖN ŐR).

A lépcsőházba jutunk, ahol egy csigalépcső kanyarog lefelé és felfelé. A lady úgy látszik a trónteremben ácsorog mióta elvesztek az ékszerei (hogy nem zsibbad el a lába!), mert a lépcsői elég szörnyű állapotban vannak, kockázatos rálépni. Ha szerencsénk van nem szakad le. A lóherének köszönhetően (KÖSZÖN LÓHERE) szerencsénk van. Először nézzünk körül - mondjuk - fent. A kastély toronyszobájába jutunk, ahol a lépcsőházhoz hasonló állapotok uralkodnak. Egy macska heverészik a szemét között, ezenkívül találunk egy hosszú kötelet. A falból egy kampó áll ki. Próbálkozhatunk (HÚZ KAMPÓ, TOL KAMPÓ, KÖSZÖN KAMPÓ), de egyik sem hatásos (Campobasso), majd később újra próbálkozunk vele.



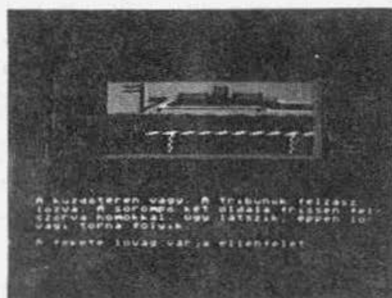
A lépcső a kastély kazamatáiba vezet, a börtöncellákba van valaki. Menjünk be és találkozunk Ráby úrral, aki régebben a lady ékszereinek őrzője volt, de mivel azok eltűntek, börtönbe vetették (ő lett Rab Ráby). Vízért könyörög (KÖSZÖN RAB). Ne rúgjunk bele (mert eltűnik), inkább itassuk meg, adjuk neki oda a vízzel megtöltött korsót (AD KORSÓ RAB). Hálából egy értékes információval szolgál ("ha átjutsz a folyón, északra menj). Távozzunk a cellából és menjünk be a kazamatarendszerbe. A kút falán olvasottak szerint mozogjunk. Hihetetlen örömök érnek bennünket: találunk egy döglött patkányt (F PATKÁNY) és egy kerek pajzsot (F PAJZS). Keveredjünk ki valahogy a kazamatákból (szinte biztos, hogy eltévedünk), azután pedig menjünk ki a várból.



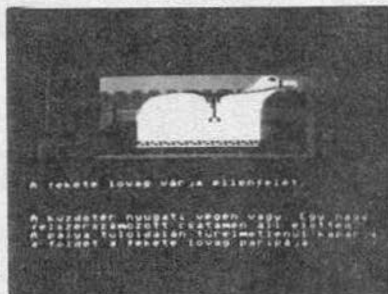
A hegység lábánál lévő helyszínre megyünk. Itt található egy kissé elhanyagolt állapotban lévő szociális otthon. Menjünk be (BEMEGY VISKÓ) és találkozunk egy sovány öregemberrel, aki segítségért könyörög (KÖSZÖN ÖREGEMBER), mert éhes. Ne bántsuk, mert jobblétre szenderedik, adjuk oda neki az étel (AD ÉTEL ÖREG), mert cserébe kapunk egy szerencsét hozó amulettet (a lóherével együtt már két szerencsénk van) Mielőtt még eltávozunk, vizsgáljuk meg a viskót (V VISKÓ), aztán tevékenykedjünk a válaszok alapján. Muris lesz...

Ezután ismét a sűrű erdőbe megyünk, meg kell keresnünk az odvas fát, amelynek egy hatalmas repedés van a kérgén (BEMEGY FA) A fában egy boszorkány lakik (KÖSZÖN BOSZORKÁNY), aki szerint szerencsénk, hogy öreganyánknak szólítottuk. Üzleteljünk vele egy kicsit: mivel éppen valami á la carte löttyöt mixel, adjunk neki valami ízesítőt bele (AD PATKÁNY BOSZORKÁNY) Ennek ő nagyon örül és cserébe átnyújt egy üveg varázsitalt. Próbálkozhatunk a RÚG BOSZORKÁNY paranccsal is, de erre a boszorkány békává változtat minket és elfogyaszt. Ez a játék teljesítése céljából nem túl előnyös műsor, mert egy kissé elhalálozunk tőle.

A varázsital birtokában már kihúzhatjuk a falból a kastély toronyszobájában lévő kampót. Először a kamrában vagy az ebédlőben ennünk kell egy kicsit (feltölteni az energiát), majd elfogyaszthatjuk a varázsitalt (ISZIK VARÁZSITAL). Máris erősebbnek és ügyesebbnek érezzük magunkat, irány a toronyszoba és KIHÚZ KAMPÓ.



Ezután fel kell mennünk a vár kápolnájába, ahol egy gazdagon díszített oltár mellett egy pap áll (KÖSZÖN PAP) Adjuk át neki a kolduló szerzetestől begyűjtött relikviát (AD KERESZT PAP) és Isten áldása velünk lesz az elkövetkezendő harcban. A várban ugyanis éppen lovagi torna folyik, ahol a félelmetes fekete lovaggal kell megküzdenünk. Menjünk le a várudvarra, ahol észak felől nagy zsivaj hallatszik. Ez köztudomásúlag a lovagi tornák velejárója. Menjünk a küzdőtérre, ahol északra található a kiváló csataménünk (KÖSZÖN LÓ) Elég nyomorultul néz ki szegénykém... Öltözzünk be (VISEL PÁNCÉLRUHA és VISEL SISAK). Kapaszkodjunk fel a nyeregbe (FELÜL LÓ) és már száguldunk is a lovaggal szemben. Ha nem viselnénk a páncélruhát és sisakot, nem lenne nálunk a pajzs és a kard - Isten áldásáról és a szerencsét hozó amulettről - nem is beszélve -, a küzdelmet elvesztenénk. De most győzni fogunk és a szegény fekete lovagból nem marad más, csak egy pár csizma (KÖSZÖN CSIZMA és FELVESZ CSIZMA)



Most már elindulhatunk megkeresni a griffmadár tojását. Menjünk ki a várból, keljünk át a folyón és induljunk el az északra vezető ösvényen. Egy széles és mély szakadék állja el az utunkat, amelynek az egyik oldalán egy kiszáradt fa, a másikon pedig egy nagy szikla látható (KÖSZÖN SZIKLA) Valahogy át kéne jutni... Kössük a kötél egyik végét a fához (KÖT KÖTÉL FA) a másikat pedig dobjuk át a túlparton lévő sziklára (DOB KÖTÉL SZIKLA) Ez szerencsésen ráhurkolódik a sziklára és átkelhetünk a szakadék felett (MÁSZIK KÖTÉL). A következő elénk tornyosuló természeti akadály egy gyors folyású hegyi folyó, aminek a partján kidőlt fák láthatóak. Ettől nyugatra egy tisztás van, ahol a fákról liánok lógnak (FELVESZ LIÁN), majd az előző helyszínen összekötözzük a liánnal a kidőlt farönköket (KÉSZÍT TUTAJ), majd felmászunk rá (MÁSZIK TUTAJ) A folyó tovasodor bennünket a távolban robajló vízesés felé. Ha nem hagyjuk el idejében a tutajt, a vízesésnél életünket vesztjük, ugorjunk tehát ki (KIUGRIK SZIKLA) és szikláról sziklára megmenekülünk.



A parton északi irányba haladva egy meredek sziklafalhoz érünk, aminek a tetején egy karmos lábat és egy csőrt láthatunk (KÖSZÖN CSŐRIKE) A sziklafalon a csizma felhúzásával (VISEL CSIZMA) és a kampó segítségével juthatunk fel (MÁSZIK FAL) Itt megpillantjuk a griffmadár tojását. Már csak egy lépés van hátra (KÖSZÖN TOJÁS, TÖR TOJÁS v. F TOJÁS, lehet válogatni) Sikeresen végrehajtottuk a küldetést.

Ennyi (KÖSZÖN OLVASÓ)



Heartland



ODIN

A HEARTLAND a ROBIN OF THE WOOD és a NODES OF YESOD mellett az ODIN 1985-ös nagy dobásai közé tartozott. A "mászkálós" játékok legjobb hagyományaira épülő program kiváló grafikájával, animációjával és pályáinak sokaságával valóban a műfaj egyik klasszikusává nőtte ki magát. A játék alaptörténete egy angol mesekönyv nyomán íródott, ami a következő történetet tálalja elénk (bár ezt nem szavatolhatjuk): Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy ország, amit úgy hívtak, hogy NETHER WORLD. Az országban béke és nyugalom uralkodott, amit annak köszönhettek, hogy az állami varázsló, ELDTRIH megalkotta a normális ember törvénykönyvét, amit a lakosság a legnagyobb odaadással olvasgatott. Az országot azonban súlyos csapás érte: a gonosz MIDAS varázsló vezette BKV- és adóellenőrök ellopták a szent könyvet és helyébe egy "Kiskertünk ápolása" című, nem igazán érdekfeszítő könyvecskét tettek. A csalafintaság csak később derült ki, amikor az ország legnagyobb ünnepén fel akartak olvasni a könyvből és az "Emberi értelem" című fejezet helyén egy bájosan mosolygó, ámde jól fejlett tök fényképét láthatták. ELDTRIH roppantul csodálkozott a dolgon, nem tudta mi történt, de az országos szégyent nem viselhette el: bánatában egészben lenyelt egy szép darab padlizsánt.

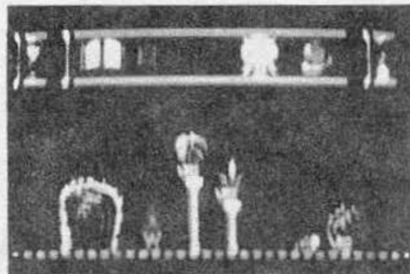
Az ország véneinek tanácsa ülést tartott a rendkívüli esemény kapcsán és azt a határozatot hozták, hogy "... ez így nem mehet tovább, vissza kell szerezni az ország szent könyvét". Mindjárt menesztettek is NETHER WORLD legkiválóbb fiatalemberéért, aki azzal vált közismertté, hogy feltalált egy akkora cilindert, amelyből a bűvészek akár egy egész vagon nyuszit is elő tudnak varázsolni. Ez a korszakalkotó felfedezés bizonyossá tette az öregek tanácsát abban, hogy PAUL INKA (a cilinder feltalálója) a legmegfelelőbb ember a feladat végrehajtására.



Ezen a ponton kapcsolódunk be a történetbe, mi vezetjük veszélyes útján Paul-t. MIDAS a könyvet elhurcolta országának HEARTLAND nevű, 256 szobából labirintusába, ahol 5 lapot kitépetett belőle és szétszóratta a labirintusban. A kitépett lapokat csak úgy tudjuk összegyűjteni, ha először megtaláljuk a könyvet. Ha már a birtokunkban van a könyv, a lapokat könnyebb lesz megtalálni, mert a villogásával jelzi azokat a szobákat, ahol egy lap repked. A felvett könyv és a lapok a képernyő felső részén lévő keretben jelennek meg.

A közlekedés HEARTLAND-ban igen változatos módon történik: a szobákat a képernyő két oldalán, illetve a szobákban lévő ajtókon hagyhatjuk el. Ha az ajtóban megállva Paul arccal felénk fordul, akkor lefelé, ha a hátát fordítja felénk, akkor felfelé lévő szobába fog kerülni (egy ajtó mindig csak egy irányba vezet).

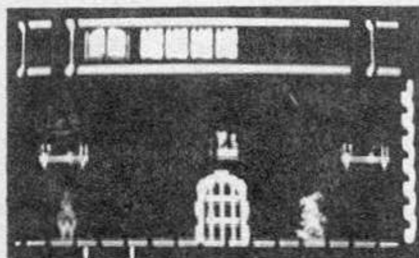
HEARTLAND összesen 5 egymás után következő szintből áll, az újabb szintre azokból a szobákból juthatunk át, amelynek közepén egy ágy áll. Itt Pault magunk felé fordítva és a tűz gombot megnyomva átjuthatunk a következő szintre. Ez csak abban az esetben lehetséges, ha a szinten amelyen vagyunk, már megszereztünk egy lapot. A szinteken belül találkozhatunk liftekkel is, amelyek gyorsan elrepítenek egy távolabbi szobába. A liftekhez vezető ajtó mindig különbözik a szomszédos szobák közötti ajtóktól (az első szinten pl. lépcsős ajtók vezetnek a liftekhez). A liftek úgy üzemelnek, hogy szembefordulunk velük.



Tisztán látható, hogy HEARTLAND-ban - mindenfajta egyezmény ellenére - földalatti atomkísérletek folynak, mivel a padló jónéhány helyen kilyukadozott. Ezeket a lyukakat át kell ugranunk, mert ha beléjük esünk, elröppen a kiváló Paul cilindere és meghalunk.

Küldetésünkben a varázsló emberei akadályoznak minket: minden sarkon adóellenőrök lesnek ránk, BKV-sok toppannak elénk holmi jegyeket követelve rajtunk... Ha hozzájuk érünk életerőnk csökken, a képernyő jobb felső sarkában megjelenik és fokozatosan növekedni kezd MIDAS arca. Ha az arc teljesen megjelenik, küldetésünk véget ér, mert MIDAS elvette az életerőnket és egy adag zöldbabfőzelékké változtatott minket.

A varázsló emberei ellen eleinte csak átugrásukkal védekezhetünk, de a légtérben repkedő sokféle tárgyból néhányat felvéve fegyverhez juthatunk. A fegyvereket alkalomadtán ünnepi külsőségek között hozzávághatjuk a konkurrenciához. Ez a manőver általában igen káros hatással van az ellenséges urakra, kifekszenek tőle. Fegyverként használható tárgyak a következőek: a kard, a tűzgolyó és a cilinder. Kardból és tűzgolyóból sajnos csak véges készletekkel rendelkezünk, viszont cilinder végtelen mennyiségben van nálunk raktáron. Az aktuális fegyver a képernyő felső sarkában, MIDAS arca és a homokóra között látható.

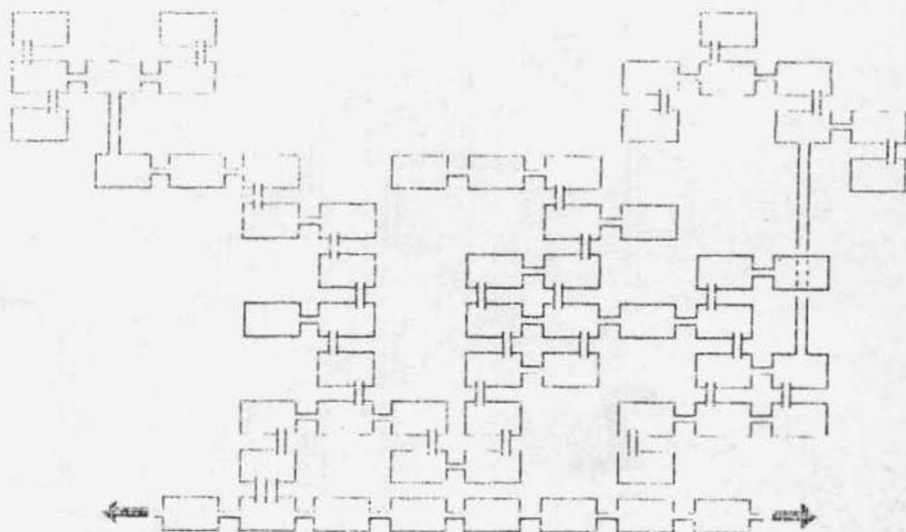


A levegőben nemcsak könyvdarabok és fegyverek, hanem egyéb dolgok is repkednek. Történetünk idejében rendezték NETHER WORLD-ban a 4x100 méteres szappanbuborék-fújás döntőit. Az itt megalkotott lebegő gömböket az ország időjárását meghatározó anticiklonok átfújták egészen HEARTLAND-ig, ahol Paul elkapva őket, erőt meríthet belőlük (MIDAS arca fogyni kezd). MIDAS kicsiny gyermek korában bumerángok hajigálásával is foglalkozott, eldobált csillag alakú bumerángjai még mindig itt repkednek a levegőben, ha hozzánk érnek életerőnk csökken.

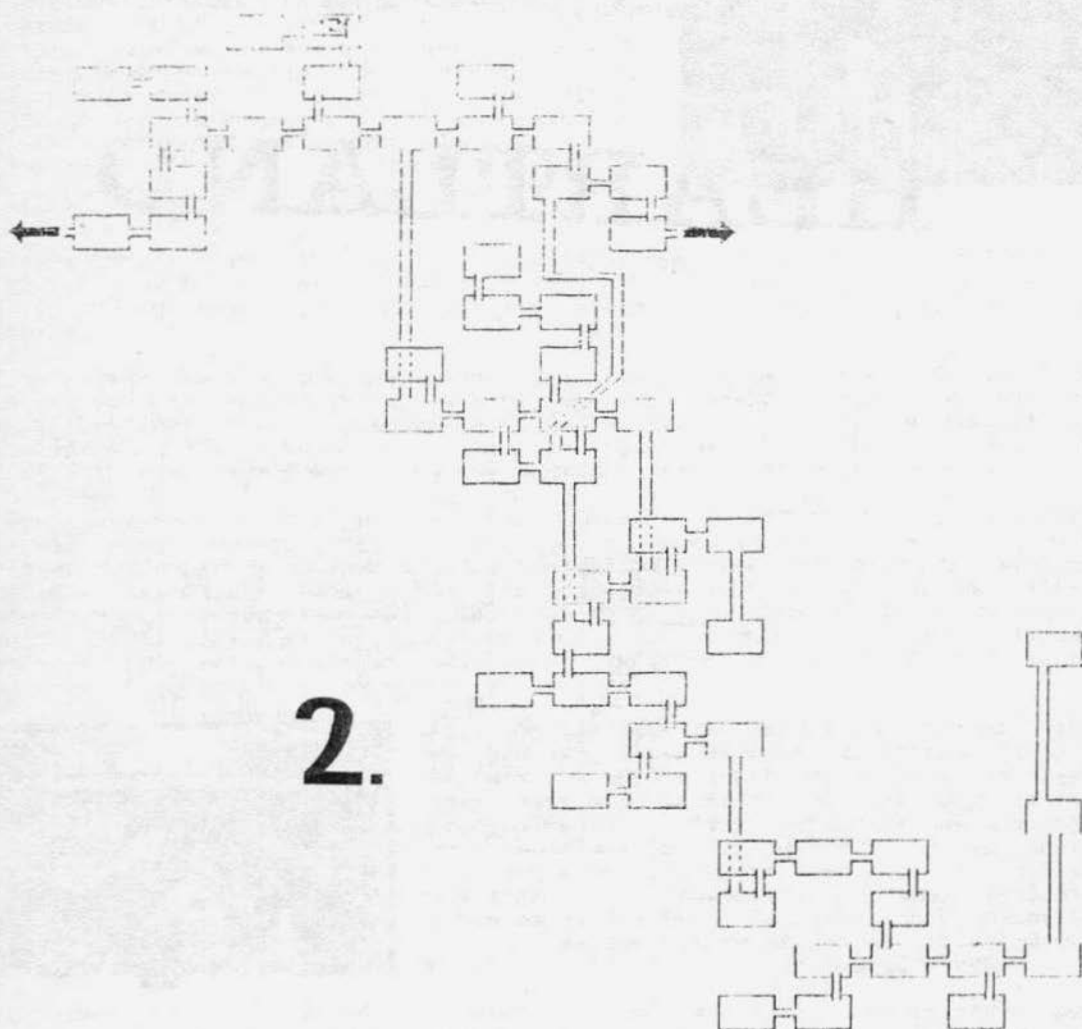
MIDAS nem egy amatőr varázsló, mert nemcsak a szent könyv lapjait, hanem néhány más - kisebb értékkel bíró - sajtóorgánum darabjait is széthintette HEARTLAND-ban. Ha ezeket vesszük fel, nem jó lapok kerülnek vissza a könyvbe és a NETHER WORLD ünnepén megint botanikai csodák fognak az áhítatos tömegre vigyorogni. Ezeket a rossz lapokat onnan ismerhetjük fel, hogy a jó fehér lapokkal szemben szürke színűek. Egyes szobákban állandó a "lapjárás", itt mindig jön valamilyen papír. Ezeken a helyszíneken a rossz lapokat lecserélhetjük jóra: addig kapkodjuk a levegőben repdeső lapokat, míg a rossz lap kerül a levegőbe.

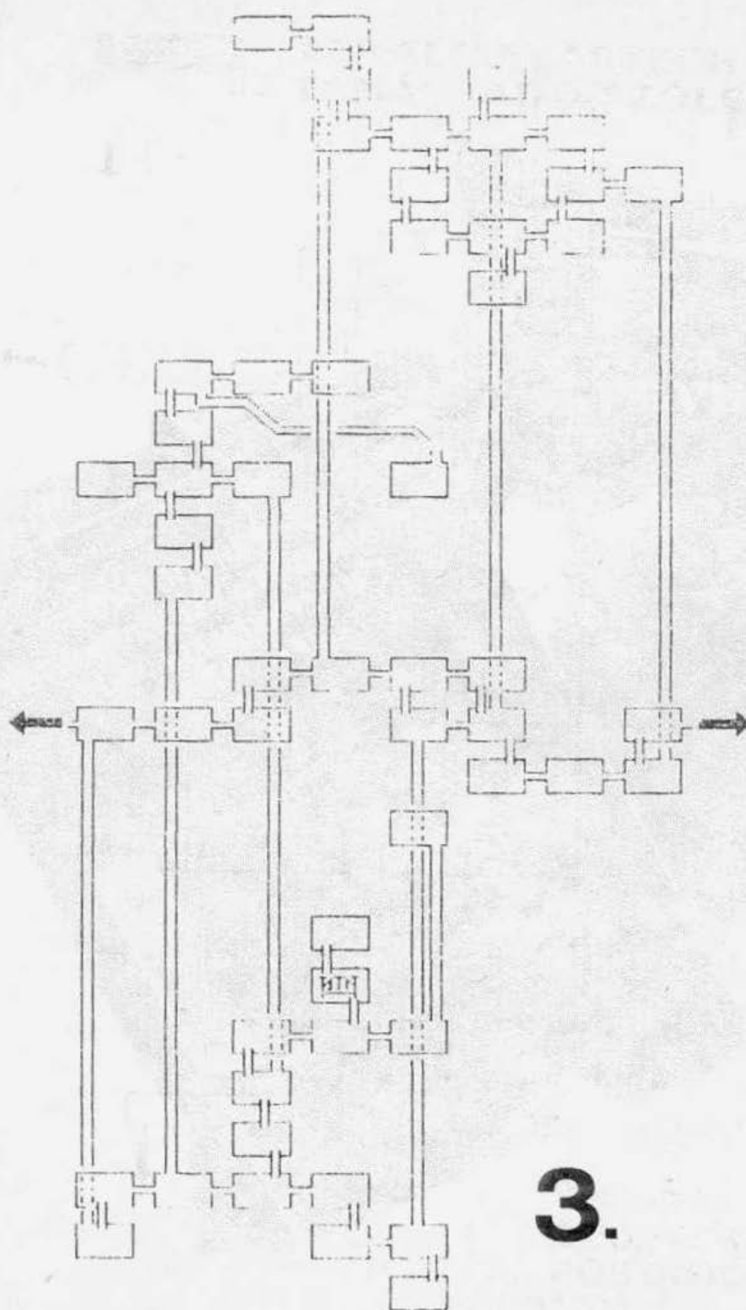
A játék addig tart, amíg Paul nem teljesíti a küldetését és össze nem szedi a könyvet és a belőle kitépett összes lapot. Ha ez megtörtént, NETHER WORLD-ban helyreáll a rend és a játék véget ér. Paul küldetése nehéz, bár nem lehetetlen, különösen akkor, ha figyelembe vesszük azt is, hogy egész véletlenül nála van egy "1001/3 JÁTÉK C-64-re" című könyv, ahol tudvalevőleg egy(néhány) térkép is található HEARTLAND labirintusáról...

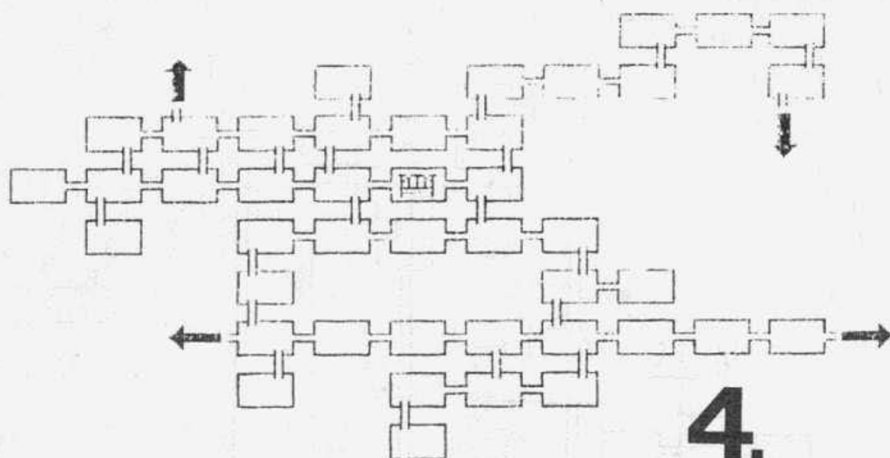
HEARTLAND

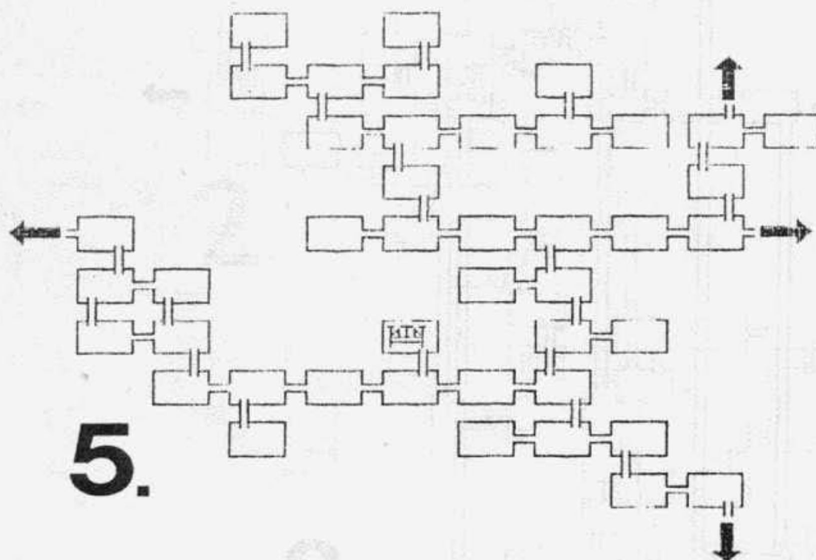


1.

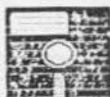

2.


3.


4.


5.

DESERT FOX
US GOLD





A stratégiai játékok kiapadhatatlan forrásai a II. Világháború nagy hadműveletei, csatái. A U.S. GOLD 1985-ben megjelent DESERT FOX című játéka az Észak-Afrikáért folyó harcokat eleveníti fel. Mindenekelőtt lássunk egy rövid áttekintést a játék történelmi hátteréről:
1941. tavaszának elején Európában már lezárult a II. Világháború első szakasza: Németország meghódította a kontinens nagy részét és a Szovjetunió megtámadására készül. Nagy-Britannia egyedül dacol a tengelyhatalmakkal: a szigetország súlyos bombázásokat él át, az észak afrikai gyarmatokért pedig élethalálharcot vív az olasz hadsereggel. A több mint 2 millió fegyverben álló német katona - egyenlőre - tétlenül áll a megszállt területeken, ezért Hitler elhatározza, hogy beavatkozik az afrikai angol-olasz háborúba: márciusban Rommel tábornok parancsnoksága alatt átdobják az Afrika Korps-ot, amelynek 31-én meginduló offenzívája példátlan sikerű előrenyomulást eredményez. Az - egyébként több, mint négyszeres fölényben lévő - 8. angol hadsereg teljesen összeomlik, Rommel három hét alatt majdnem 1000 kilométert nyomul előre. Az angolok egyetlen reménye, hogy a legjelentősebb afrikai kikötőjük, Tobruk többszáz kilométerre a front mögött is tartani tudja magát. Júniusban megindul a német támadás a Szovjetunió ellen is és az összes utánpótlás erre a frontra özönlik. Az Afrika Korps készletei teljesen kimerülnek és El-Alameinnél az újjászervezett, immáron tízszeres túlerőben lévő angol csapatok Montgomery tábornok vezetésével nagy csapást mérnek rá. A front ismét nyugat felé kezd tolódni, gyorsan közeledik a szorongatott Tobrukhoz...
Erről a pontról kezdődik a küzdelem a DESERT FOX-ban. A Tobruk térségében lévő három fegyverraktárat kell elfoglalnunk. Ha a németek bármelyik bázist meg tudják semmisíteni, az angol támadás kifullad...

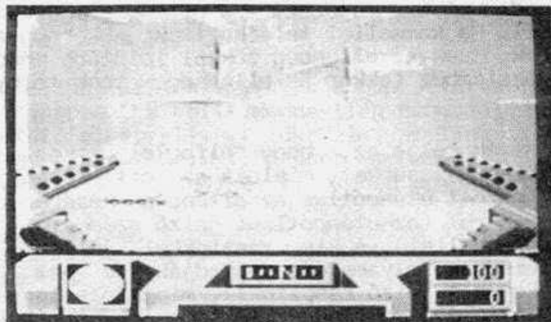
A játék két helyszínen játszódik: a tankban akció közben és a stratégiai térképen. A játékot a térképről irányítjuk, a tankba csak akkor kerülünk, ha valamilyen ellenséggel kell megküzdenünk. A játék PORT-2-ről irányítható. A copyright képernyő után a gyakorló opciókban megtanulhatjuk a harc fortélyait (PRACTICE), vagy teljes játék esetén beállíthatjuk a nehézségi fokozatot (CAMPAIGNS). A következő gyakorlási lehetőségeket kérhetjük:

STUKA ATTACK: Ju-87 Stuka zuhanóbombázók támadását kell visszavernünk tankunk ágyújának aktív közreműködésével. Érdekes módon a Stukák nem bombáznak, csak lőnek. 5 repülőgépet kell megsemmisítenünk, mindegyik lelövéséért 1000 pontot kapunk.

TANK DUEL: 5 tank ellen kell megküzdenünk, mindegyik kilövéséért 1000 pontot kapunk. Az ellenséges tankok elég idegtépő módon ide-oda rohangálnak s közben hatalmas golyóbisokat eresztenek meg felénk, amelyek elég szépen növelik rongálódásunk mértékét.

MINE FIELD: aknákkal bőven telehintett mezőn kell áttörnünk tankunkkal, abban az irányban, amerre akkor haladtunk, amikor beleütköztünk az aknamezőbe. A jobb oldalon lévő eredményjelző folyamatosan növekszik, ha jó irányban haladunk. A pálya akkor lesz teljesítve, ha az eredményjelző 4000 pontot mutat. Az aknákat gépágyúnkkal ki kell lőnünk, illetve apró testcselekkel kerülgetnük kell őket. Ha valamelyik lánctalpunkkal ráfutunk egyre, az elég kellemetlen dolog, mert az - az aknák jó szokása szerint - felrobban, növekszik a rongálódásjelzőnk.

AMBUSH ATTACK: tankunkkal egy kiszáradt vízmosásban kell végighaladnunk, amelynek oldalában német tűzfészkek vannak. Ezeket gépágyúnkkal megsemmisíthetjük. A tűzfészkeket éjszaka egy kicsit nehéz észrevenni, csak a torkolattüzek alapján lehetséges. Egy tűzfészek kilövéséért 100 pontot kapunk, a feladat addig tart amíg 2000 pontot el nem érünk (vagy meg nem halunk).



CONVOY ATTACK: utánpótlásunkat szállító konvojunkat kell védelmeznünk német bombázók támadása ellen. Ehhez aktív segítséget nyújt egy ikergépágyú, amelynek külön használhatjuk a bal illetve jobb oldalát. Azzal az oldallal tüzelhetünk, amelynek a célkeresztje fehér színű. A célkeresztek közötti váltás a joystickkar jobbra illetve balra mozgatásával lehetséges. Célunk, hogy minél több járgány átjusson a képernyő jobb oldalára.

A gyakorló opciók mindegyike a tankban játszódik. A tankban a képernyő alsó részén látható a műszerfalunk: bal alsó részen találjuk a rövidtávú radart, amelyen egy pont jelzi, ha ellenség kerül a közelünkbe. Ha a pont a radar északi részén van, akkor látjuk a képernyőn az ellenséget. A műszerfal közepén látható az iránytű, amely - az angol égtájak nevének rövidítésével - jelzi, hogy milyen irányban haladunk. Az iránytű alatt láthatjuk saját állapotjelzőnket, ahol rongálódásunkat egy - az ellenség találatai folytán - egyre növekvő vörös sáv jelzi. Ez kritikus esetben már villog, ilyenkor nemsokára meghalunk. Javításokat (a rongálódás mértékének csökkentését) a bázisaink elfoglalásával érhetünk el. Bal oldalon két eredményjelző látható: a felsőn a lelőtt ellenségekért járó pontszámot láthatjuk, az alsón pedig annak a bázisnak az állapotát, amelyet a ZOOM figyel (ha még nem használtunk ZOOM-ot, akkor nullát jelez).

A stratégiai képernyőt csak teljes játék választásakor láthatjuk, innen irányíthatjuk az egész akciót. A teljes játék (CAMPAIGNS) választása a főmenü jobb oldalán lévő valamelyik nehézségi fokozat (CHALLENGER, CRUSADER, STRATEGY, MASTER, GRANDMASTER) kiválasztásával lehetséges. Ezután megjelenik a stratégiai képernyő, a körzet térképével. Az alsó sorban 3 kijelzőt láthatunk: összes pontszám, rongálódásmérő, ZOOM az aktuális bázisról. A képernyő nagy részét Tobruk térségének térképe foglalja el. Ezen zászlókkal jelölve láthatjuk bázisainkat, egy tanksziluett jelöl minket.

A képernyő jobb szélén négy ikon található, amelyekkel parancsokat adhatunk, illetve információkat kérhetünk:

RADIO: rádiókapcsolatba léphetünk parancsnokságunkkal, ahonnan - az oda beérkezett kémjelentések alapján - megtudhatjuk, hogy az adott irányban milyen akadályokkal találkozhatunk. Választása után (tűzgomb) a tanksziluett mellett látható, rádióhullámokat jelképező "izét" a joystick segítségével forgathatjuk. Miután megállapodtunk egy iránynál, nyomjuk meg ismét a tűzgombot. Ekkor némi zörejeket hallunk az éterből és a gép bemondja, hogy az adott irányban milyen akadályok vannak:

STUKA: repülőgéptámadás
AMBUSH: tűzfészkek elhárítása
MINEFIELD: aknamező
ROMMEL: német főerők (a térképen egyezményes jelzéssel is láthatóak)
CONVOY: konvojvédelem
TIGER: tankcsapatok
DEPO: saját fegyverraktárunk

Azokon a monitorokon, amelyen nem hallunk hangot, a kellemetlenségekkel kapcsolatos pontos tájékozódás kissé nehézkes (de majd úgyis rádöbbenünk, hogy hova kerültünk...)

Ha az adott irányban haladunk, az akadályokkal abban a sorrendben találkozunk, ahogy a gép bemondta őket. A mozgás a MOVE ikon választásával lehetséges, a tanksziluett megindul abba az irányba, amerre a rádióhullámok mutatnak és - ha közben nem találkozik akadállyal - három egységet lép előre. Ha találkoztunk akadállyal, a gép bemondja mi az, majd azt - a gyakorló opcióknál megismertek szerint - teljesítenünk kell. Ha Rommellel találkoztunk, akkor ugyanaz történik, mintha tankok ellen küzdenénk, csak az ellenség sokkal idiótább módon mozog és többször kell eltalálnunk a győzelemhez (ekkor az ellenséges tank tornyából egy fehér zászlót kezdenek lengetni).



A játék célja az, hogy elfoglaljuk az összes bázisunkat, mielőtt az ott felhalmozott utánpótlás az ellenség kezére nem kerül (az utánpótlást jelző szám eléri a nullát). A kis zászlókkal jelölt bázisokat folyamatosan támadják (de nem a Rommelt jelző csapatok!), minekfolytán az ott lévő készletek is egyre fogynak. Azt, hogy egy bázison milyen a helyzet a ZOOM ikon választásával tudhatjuk meg: a joystick-kal egy keretet mozgatunk a három bázis között, majd a tűz gomb megnyomása után a képernyőn megjelenik a raktár képe és az ott található hadianyagok mennyisége. Ez nagyon gyorsan csökken, tehát nekünk is igyekeznünk kell. Egy-egy bázis elfoglalásakor megjelenik egy angol zászló és a raktárban megmaradt utánpótlás mennyiségétől függően csökken a rongálódásjelzőnkön lévő érték. Ha a bázis készletei kimerülnek mielőtt elérnénk, a támadásunk kudarcba fulladt: egy német zászló jelenik meg a képernyőn és a játék véget ér. 'F1' billentyűvel visszatérhetünk a főmenübe és újra próbálkozhatunk.

A raktárak elég gyorsan kimerülnek, nem árt, ha igénybe vesszük a légi utánpótlás lehetőséget. Ez a repülővel jelzett ikon választásával történhet: ki kell jelölnünk, hogy melyik bázisra akarjuk az utánpótlást ledobni (értelemszerűen azt kell választanunk, ahol a legkisebb a készlet), majd a tűz gomb megnyomása után egy repülő száll a bázisunk felé és növekszik a raktárak tartalma. Az utánpótlást csak egyszer vehetjük igénybe.

A DESERT FOX a stratégiai játékok egyik egyszerűbb változatát képviseli: a feladat teljesítése nem túl nehéz, mindössze arra kell vigyáznunk, hogy a sivatagban minél kevesebb ellenséges alakulatba szaladjunk bele. Ha belefutunk egy TIGER-be vagy egy STUKA-ba, az még nem egy nagy baj, de lehetőleg kerüljük a CONVOY-t, az AMBUSH-t és a MINEFIELD-et, de legfőbbképpen ROMMEL-t. Sok szerencsét, harcra hát...

Tir Na Nog
GARGOYLE



1985. februárjában dobta piacra a GARGOYLE cég az első, TIR NA NOG nevet viselő kalandjátékát. Ez a program - mondhatni - forradalmasította a számítógépes kalandprogramozást: a játék szerzője - Keith Campbell - a pogány kelta mondavilágot elevenítette fel a teljesen animált (!) kalandprogramjában. A siker egyszerűen frenetikus volt: a játék hónapokig vezette a top-listákat, valóságos TIR NA NOG-mánia indult meg az angol fiatalok sorai között. A programról akár egy könyvet is lehetne írni (elég ha annyit mondunk, hogy másfél év alatt sikerült végig játszanunk), de mi azért igyekszünk tömören elmondani a lényegét.

A középkor legelején a brit szigeteket az őslakos kelták egyik faja népesítette be. Az angoloknak első irodalmi emlékeik közé tartoznak a kelta mondavilág elbeszélései. Ezek a mondák egy pogány nép világról alkotott elképzeléseit tükrözik, amelyek felfogásukban erősen hasonlítanak a germán vagy akár az ősi finn-ugor mondákhoz, bár jónéhány eltérés is tapasztalható: pl. a kelták az isteneiket általában egy-egy természeti képződményhez (domb, fa, kő stb.) kapcsolták, nem pedig elvont fogalmakhoz. Az elbeszélések középpontjában általában a túlvilág, a halottak birodalma áll. Míg a germánoknál a túlvilág neve VALHALLA, a kelták ezt TIR NA NOG (az Örök Ifjúság Földje) néven emlegették. Innen ered a játék neve is.

A játék középpontjában Cuchulainn, az ír hős áll (őt irányítja a játékos), aki elmegy ebbe a túlvilági országba, hogy megszerezze a népének az istenek kiváltságát, a beszédet (nyelvet). Útját néhányan nem nézik túl jó szemmel és az istenek közötti zűrzavar is nehezíti...

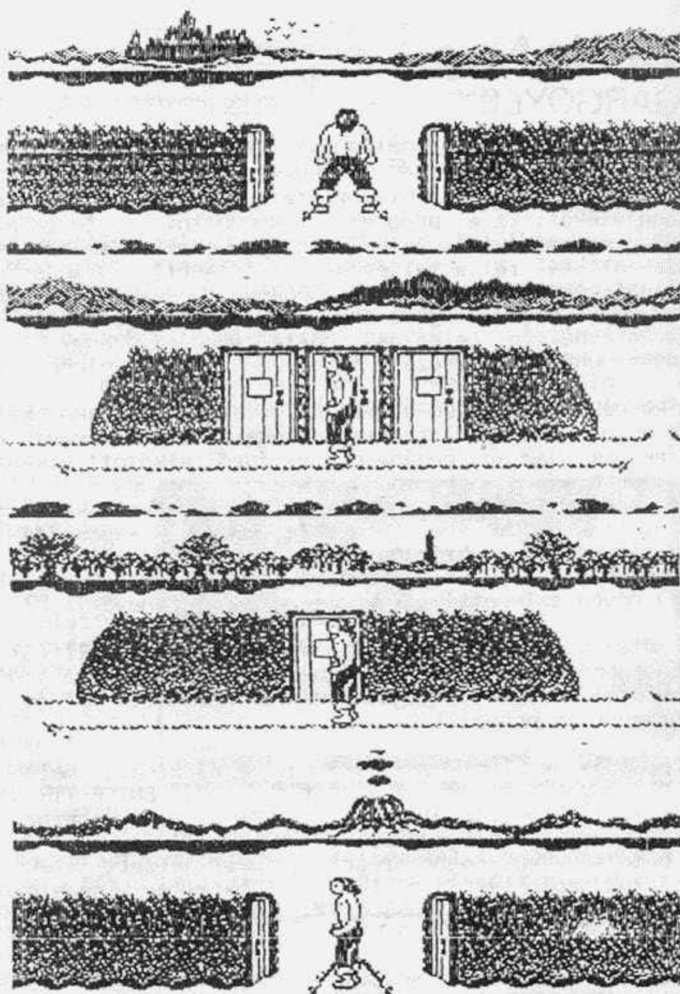
A program bejelentkezés után egy menüt kínál, amelyben kiválaszthatjuk, hogy
- elkezdjük a játékot az adott állásból (ENTER TIR NA NOG)
- kimentjük a játékállást (SAVE GAME), a meghatározott számmal (0-9) jelzett fileként adott adathordozóra (DISK vagy TAPE)
- betöltünk egy meghatározott számmal jelzett játékállást (RESTORE GAME).

A játék során az'F5' billentyűvel bármikor visszatérhetünk ebbe a menübe.



Az első opció választása után megjelenik a játékképernyő; középen hősünkkel. A bal alsó sarokban az iránytű látható, az angol égtájak rövidítésével (N: észak; E: kelet; S: dél; W: nyugat). Ezen kontrollálhatjuk, hogy milyen égtáj irányában haladunk. Cuchulainnt a 'Z' billentyűvel mozgathatjuk balra, 'X'-el pedig jobbra.

Ahhoz, hogy Cuchulainn teljesíthesse a küldetését, jónéhány, TIR NA NOG-ban szétszórt tárgyat el kell juttatnunk a megfelelő helyére. A tárgyak általában az úton hevernek, amelyeket a 'Q' billentyűvel vehetünk fel, a 'W'-vel pedig letehetjük az aktuálisat. Egyszerre összesen 4 tárgy lehet nálunk, az aktuálisat mindig egy csillag jelzi. A tárgyak között a számozott billentyűk valamelyikével váltogathatunk, kivétel a '6' (vissza a főmenühöz) és a '4' (Cuchulainn önállósítja magát és összevissza kezd mászkálni).



A mászkálás közben történő tájékozódás első látásra némileg (másodikra pedig már nagyon) bonyolultnak tűnhet, mert a három dimenzióban létező terepet csak két dimenzióban látjuk. A képernyőn - az elágazások kivételével - mindig csak azokat a dolgokat láthatjuk, amelyek az út "túlsó" oldalán vannak. Ez abban az esetben is igaz, ha a "nem látható" részen valamilyen fontos élőlény (pl. NATHAIR) tartózkodik! Ilyenkor meglepődünk, amikor hirtelen eltűnünk és ALTAR OF THE SEAL-ban jelenünk meg a tárgyaink nélkül.
Nézőpontunkat az 'A' illetve az 'S' billentyű megnyomásával fordíthatjuk 90 fokkal balra illetve jobbra. Ha megnyomjuk kétszer az említett billentyűk valamelyikét, ugyanabban a pozícióban maradunk, de az út előbb nem látható oldala kerül Cuchulainn "mögé" (a fordítóbillentyűk használatával párhuzamosan az iránytűn átértékelődnek az égtájak jelölései is). Ez így leírva kissé bonyolult, de némi gyakorlással nyilvánvalóvá válik. A mellékelt képek ugyanabban a pozícióban készültek, csak az 'S' billentyűvel mindig fordultunk 90 fokot jobbra.

TIR NA NOG földje hatalmas terület, több önálló részből áll, amelyeket szövevényes útrendszer hálóz be (ld. térképek). Annak a területnek a nevét, ahol éppen tartózkodunk, a képernyő jobb alsó részén láthatjuk, a játék kezdetén ALTAR OF THE SEAL.

TIR NA NOG-ban meglehetősen egyéni módon történik az utakról nyíló ajtók használata: ha bemegyünk az egyiken és visszafordulunk, korántsem biztos az, hogy ugyanoda jutunk vissza. Másrészt egyes ajtók különböznek a többiektől: csak akkor juthatunk be és ki rajtuk, ha nálunk van egy bizonyos tárgy, sőt számos rejtekajtóval is találkozhatunk. Az ajtókkal történő kavarodásra a leírásban illetve a térképeknél hivatkozunk.

Kezdetben ALTAR OF THE SEAL-ban vagyunk és nincs nálunk semmi. Ez a játék szempontjából döntő fontosságú hely, mert itt látható a pecsét oltára, amiről a hely is kapta a nevét. Az oltáron mindenféle ákom-bákomok láthatóak, vizsgálgassuk meg őket. A középső négy ábra egy-egy tárgyat jelez, amelyeket ide elhozva, megláthatjuk annak a

szónak a betűit, amiért Cuchulainn az alvilágba érkezett. A vizit után távozzunk kelet felé (mert nyugatra nincs út). A "0" ajtón átjutva egy átjáróba kerülünk, ahol egy tárgy mosolyog ránk az úton: a balta (AXE). Vegyük fel. A balta a fegyverként funkcionáló tárgyak egyik prominens képviselője. A fegyverek segítségével a TIR NA NOG-ban reánk leselkedő ellenséget (Sidhe bácsit) tudjuk fejbecsapni. Ez csak akkor lehetséges, ha legalább 2 (!) fegyver-tárgy van nálunk; ha ilyenkor megnyomjuk a 'SPACE' billentyűt, Cuchulainn előrecsap az aktuális tárggyal (ez akár a margaréta is lehet, itt lényegtelen, hogy melyik az aktuális tárgy) és Sidhe bácsi rövid időre eltűnik.



Sidhe bácsi csúnya, öreg és nagyon szőrös. Legjobb szórakozása, hogy Cuchulainnt kergeti TIR NA NOG teljes szélességében. Ha sikerül hozzánk érnie, visszakerülünk ALTAR OF THE SEAL-be. Az összes tárgy ami nálunk volt, ott marad, ahol Sidhe-vel a szerencsétlen randevú történt (ez a manőver akkor különösen kellemetlen, amikor valahol GLASMARSH-ban kolbászolunk). Sidhe bácsi közeledését a program felirattal is jelzi, de ha az oldalunkat mutatjuk neki, akkor nem láthatjuk (épp ezért ne álldogáljunk olyan útkereszteződésben, ahol a képernyő alatt már van Sidhe felirat, hanem húzzunk arrébb egy kicsit). Mihelyt az átjáróból távoztunk az "1" ajtón keresztül és kijutunk CENTRAL PLAIN-be, máris lehetőségünk van a Sidhe bácsival történő találkozásra.

Nemcsak Sidhe bácsi nehezíti meg dolgunkat, hanem több más élőlény is. Néhány helyen például láthatunk olyan virágokat, amelyek áthajlanak az úton; ha ezeknek nekimegyünk egy tárgy kiesik a kezünkből. Ha nincs nálunk tárgy, ugyanaz történik, mintha Sidhe-vel lett volna egy exkluzív találkánk. Ha elkóricálunk egy időre, a legközelebbi visszatérésünkkor a virág már kiegyenesedve áll és az út szabad előttünk (... vagy nem, ez a TIR NA NOG idétlen logikájának függvénye). Az útmenti bokroknál, épületek ablakmélyedéseinél is hihetetlen események történhetnek: itt van például Józsi bácsi, a kelta félisten, aki fokozott szexuális igényeit FOREST OF CERN királyának, CERNOS ledér feleségén éli ki. Józsi bácsi azonban gyanakvó természet időről időre kidugja a fejét a bokorból és ha Cuchulainn éppen előtte halad át, kiüt a kezéből egy tárgyat. Cuchulainn a meglepetéstől hátrahőköl, de aztán újra felveheti a tárgyat. Ha viszont nincs nálunk semmilyen tárgy, visszakerülünk ALTAR OF THE SEAL-be.

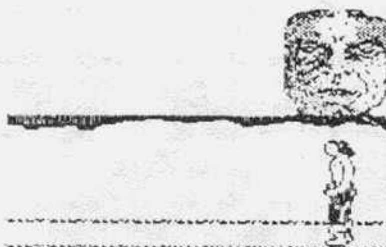


PIYAMARAMA-szerű játékoknál lehet "lépésről-lépésre recept"-et adni a teljes megoldáshoz, el lehet mondani mikor merre kell menni, de ezt a műsort TIR NA NOG-nál eljátszva egy kb. 300 oldalas játékleírást kapnánk eredményül. Ezért inkább egy más módszerhez folyamodunk: alfabetikus sorrendben felsoroljuk a játékban található tárgyakat és a funkciót, amit betöltenek. A tárgyak megtalálása a térképek alapján nem lesz nehéz (viszont annál hosszadalmasabb), bár nem rajzoltuk bele őket, mert akkor még ekkorában sem fért volna ki. Ha a tárgyaknál nincsen megadva, hogy melyik szobában vannak, akkor valahol a nyílt úton találhatjuk meg őket. Először lássuk a köztes funkciót betöltő tárgyakat:

AMETHYST (ametiszt): LON LIATH helyszínen fellelhető ásvány. Az ugyancsak LON LIATH-ban lévő "23" ajtó mögött található Sidhe bácsi egyik nagybátyjának lakosztálya, amelynek a végében fel kell vennünk a csontot és a serleget. Sidhe bácsikája is hasonló típusú élőlény, mint az unokaöccse, mert mihelyt a lakosztály végéből visszafelé indulnánk, előtűnik a háttérből és vasgolyókat kezd ránk köpködni. Mihelyt egy ilyen skuló eltalál minket, elvész egy tárgyunk. Ha az összes tárgy elveszett, a következő golyó után visszakerülünk a kezdőpontra, ALTAR OF THE SEAL-ba. Ilyenkor az elveszett tárgyainkat azon a helyen találhatjuk meg ismét, ahol a Big Sidhe golyói eltaláltak bennünket (csak sokáig tart értük visszamászkálni ALTAR OF THE SEAL-ból). Mindezen kellemetlenségek megelőzésére szolgál az ametiszt: ha nálunk van, Sidhe bácsikája meg fog jelenni, de egy köpés után eltűnik és nem macerál minket tovább.



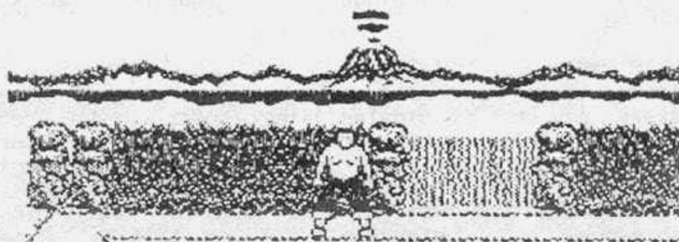
ANTLERS (agancs): A "2" ajtón keresztül átjuthatunk a FOREST OF CERN-be, ahol a "30"-as ajtón belépve találkozhatunk az Erdő Királyának, CERNOS-nak a szellemével. Ez a király nagy bánatban él, mert a koronája valami kellemetlen manőver folytán elkallódott és enélkül állandó hiányérzet gyötri. Mikor belépünk ebbe a szobába, megjelenik a király arca és egy felirat, amelyben azt kéri tőlünk, hogy hozzuk vissza a koronáját egy ajándék fejében (FIND MY CROWN FOR A GIFT). A király koronája az agancs (talán a felesége züllött életmódjára utalhat: szegény király fel van szarvazva), ami PLAIN OF LIES-ben található az "o" jelű ajtó mögött. Ezt az ajtót csak akkor tudjuk kinyitni, ha nálunk van az ajtó jelére utaló tárgy: történetesen a gyűrű. Miután az agancsot felvettük, vigyük vissza szomorkodó őfelségének, aki örömében egy hárfával (HARP) ajándékoz meg minket. Mehetünk heavy metal-zenekart alapítani...



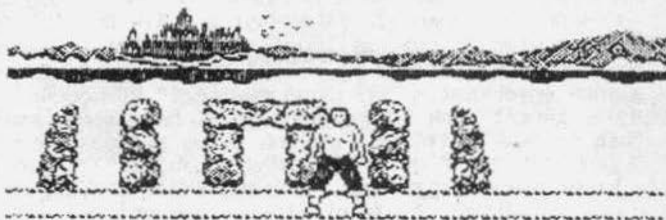
AXE (balta): Fegyver, ALTAR OF THE SEAL-ban található.

BONES (csontok): Több is van belőlük TIR NA NOG területén, az egyik pl. Sidhe bácsikájának a lakosztályában található a "23" ajtó mögött (ld. AMETHYST). DUN DHOMNUIL-ba átjuthatunk a BADHELM-ben lévő "25" ajtón keresztül, ahol is találunk egy olyan ajtót, amelynek a jelzése ("x") erősen emlékeztet két keresztbe tett lábszárCSONTra... következésképpen: ha nálunk van a BONES, akkor bemehetünk az ajtón.

BOOK (könyv): GLASMARSH területén található a "22" ajtó mögött. Ez az ajtó ügyesen van álcázva, egy vízesés mögött rejtőzik. Talán mindenki előtt teljesen logikusnak tűnhet az a feltételezés, hogy egy könyvet a LIBRARY-ba (könyvtár) vagy a READING ROOM-ba (olvasószoba) kell elvinni és ott fog valami történni. A TIR NA NOG nevű játék azonban nem a normális ember logikáján alapul, tehát nem oda kell vinni. Miután felvettük a könyvet megjelenik egy felirat:



"CIVIN, CLACHAN". Bár már szépen fejlődünk, azért még nem vagyunk perfekt kelták, tehát csak találgatni tudunk: a felirat TIR CLACHAN területre utalhat... Lőn csoda: a könyv valóban oda kell, csak akkor tudunk a "31" ajtón keresztül átjutni a jégbarlangba (ICE CAVE), ha nálunk van. TIR CLACHAN a holtak városa, ahol az istenek szellemei lakoznak: úton-útfélen kultikus kelta síremlékeket láthatunk. Az említett "31" ajtó is hasonlóképpen van beálcázva: egy dolment látunk a helyén (ld. kép). A dolmen a kelta mitológiában olyasmi, mint a keresztényeknél az utak mellett elhelyezett Krisztus-szobrok, egyfajta kegyhely.



Ezt a körmönfont logikájú párosítást (könyv a jégbarlanghoz) csak úgy tudjuk megmagyarázni, hogy a könyv valószínűleg Jack London "Aranyásók Alaszkában" című alkotása...

BOTTLE (üveg): Az "u" jelzésű ajtó mögött található LON LIATH-ban, amelyet a patkó nyit. A területen található egy obeliszk is, amelyeken mitikus ábrák láthatóak. Ezen - többek között - feltűnik egy üveg képe is, amely ékes bizonyítéka annak, hogy a kelta mitológiában is jelentős szerepet játszott mindenféle nedű, ami üvegben van (pl. sör). Ha az üveget az obeliszk mellé állva letesszük, az ezt jelző ábra átváltozik egy betűre ("n"-re). Az obeliszk jelentőségéről bővebben ld. később.



BUCKET (vödör): LON LIATH-ban, az "y" jelű ajtó mögött található. El kell vinnünk az obeliszkhez és letétele után az ennek megfelelő ábra átváltozik "n"-re.

CANDLE (mécses): A "q" jelű ajtó mögött található LON LIATH-ban. Ha az obeliszk mellett letesszük, a hozzá tartozó ábra átváltozik "e" betűre.

CATAPULT (csúzli): TIR CLACHAN-ban található csúzli egy ajtó nyitására szolgál. Mint tudjuk a zárt ajtók betűvel vannak jelölve. Milyen betű jut az ember eszébe ha egy csúzlit lát? Semmilyen. Egyébként, a csúzli formája erősen emlékeztet egy nyomtatott "y"-ra...

CHAIN (lánc): Fegyver. PLAIN OF LIES-ban található, ahová a "c" jelű ajtón juthatunk át. Itt keressük meg a "32" ajtót, amely mögött Sidhe bácsi egy másik köpködős rokona található, aki az ametisztnél leírtak szerint működik. Ha nálunk van az ametiszt (ide is az kell), akkor a láncot nyugodtan felvehetjük. Erről a helyszínről kissé körülményes kijutni: a "c" jelű ajtón csak befelé tudunk jönni (ki nem mehetünk rajta), ezért a "33" ajtón át kell mennünk TIR FALAMH-ba, ahol a két csillaggal jelzett helyen jelenünk meg. Ez egy elég érdekes helyszín: mindent inverzben láthatunk. Innen a "10" ajtón keresztül - elvileg - PLAIN OF LIES-ba kéne jutnunk. Gyakorlatilag azonban az ajtó használatával ugyanoda kerülünk, ahonnan a "33" ajtón bementünk (de csak akkor, ha azon az ajtón át jöttünk TIR FALAMH-ba). Ez tehát zsákutca. Innen csak úgy tudunk kijutni, ha meghalunk és így visszakerülünk ALTAR OF THE SEAL-be. A

nálunk lévő tárgyakat pakoljuk le TIR FALAMH-ban, menjünk vissza a "10" ajtón PLAIN OF LIES-ba, Sidhe bácsikája leköpköd bennünket (meghalunk) és visszakerülünk ALTAR OF THE SEAL-be. Innen TIR FALAMH-ot a PLAIN OF LIES felől megközelítve, a "10" ajtó használata után az egy csillaggal jelzett helyre kerülünk. Ezután felvehetjük az előbb letett tárgyainkat és a "10" ajtón keresztül visszakerülünk PLAIN OF LIES-ba. Ez a móka egyébként a "sok hűhó semmiért" közmondást idézi, mert - véleményünk szerint - a láncot csak fegyverként lehet használni, amiből nyugodtan szerezhetünk mást is (hiszen csak kettő kell nekünk Sidhe ellen) negyed ennyi fáradsággal.
CLUB (bunkósbot): Fegyver. GLASMARSH-ban, a "3" ajtó mögött a Sidhe-pereputty nagybácsiainak egyik tagja őrzi. A szoba fehér árnyalatú, tehát védelmünket is egy fehér (fogjuk rá!) ásvány fogja ellátni: a gyémánt.

DAGGER (tőr): Fegyver. ICE CAVE-ban található, ahová a TIR CLACHAN "31" rejtekajtón keresztül juthatunk be.

DIAMOND (gyémánt): LAVA FLATS-ben található ásvány. Mint az már az eddigiekből is kiderült, az ásványok esetében nagyon lényeges dolog a színük: a hasonló színű helyszíneken lévő köpködős Sidhe-famíliák elleni védekezésre szolgálnak (hiába leszünk leköpködve, mégsem halunk meg). Esetünkben a gyémánt színe - hozzávetőlegesen - fehér. Segítségével a GLASMARSH "30" szobában lévő bunkósbotot meg tudjuk szerezni.

EMERALD (smaragd): A smaragd TIR CLACHAN-ban található ZÖLD színű ásvány. Egy ugyanilyen színű helyen ("15" ajtó mögött) - ugyancsak - TIR CLACHAN-ban nem kell félnünk a nagy Sidhe köpéseitől.

FEATHER (toll): STORMBASE-ban található "24" és "35" ajtón keresztül - egy átjárón át - átjuthatunk STORMCAVE-be, ahol a toll található. Feltétlenül vigyünk magunkkal két fegyvert, mert a "35" ajtó előtt mindig ott mászkál Sidhe bácsi. Itt könnyen szerencsétlenül is járhatunk: ha Sidhe túl közel van az ajtóhoz amikor bejövünk, nem tudunk fegyvert használni ellene és szinte biztos, hogy ALTAR OF THE SEAL-ben végződik a kirándulás. A toll használata a végjátékban lesz hasznos.
FELDSPAR (földpát): CENTRAL PLAIN-ben van. CNOC SUIL-ben a "25" ajtó mögött található a kelták tudós istene, ORACLE, aki egy szem formájában jelenik meg. ORACLE ásványokat gyűjt és rébuszokban beszél, amit az ember már csak akkor ért meg, amikor az információkra már nincs szüksége (ez egyébként jellemző a játék folyamán kapott egyéb segítségekre is). Az isten a tudását csak akkor hajlandó átadni, ha bizonyos ásványokat leteszünk előtte (ezeket szépen be is gyűjti). A földpát hatására a "THE BACKDOOR KEY IS ME" (A hátsó ajtó kulcsa az enyém), azt jelenti, hogy DAGDA üstjét egy hátsó ajtón keresztül is meg lehet közelíteni.




FLINT (kovakő): Ha letesszük ORACLE-hez, az isten a "KEY IS COLD, THEN NET UNFOLD" (Ha a kulcs hideg, NET megismerhető) feliratot ad. Ez arra utal, hogy ha van nálunk olyan "hideg" tárgy (mondjuk a jég), amellyel szobát nyithatunk ki ("kulcs"), akkor megismerhetővé válik AN LIN THE NET terület. Érthetőbben: a jéggel nyitható szobában felvehetjük a területhez vezető ajtó kulcsát).

GOBLET (serleg): A "23" ajtó mögött LON LIATH-ban. Sidhe egyik bácsikája őrzi (ld. AMETHYST). Ha elvisszük az obeliszkhez és letesszük előtte, a tárgyhoz tartozó ábra átváltozik "e" betűre.

HALBERT (Haldokló Bertalan nevű balta, röviden): AN LIN THE NET-ben található a "j" jelű ajtó mögött. Ez az ajtó sajnos csak befelé használható, a csillaggal jelzett helyen jelenünk meg. A helyszínen lévő két ajtó közül az "f" jelűn nem tudunk kimenni, mert zárva van, a másikat használva meg mindig ugyanoda kerülünk vissza: az ajtó elé. Ha a HALBERT



társaságában elmegyünk a képen jelzett helyen lévő kőoszlophoz és ott letesszük (TREASURE), a HALBERT helyett megkapjuk Fal kövét (STONE OF FAL). Ezzel kinyithatjuk az "f" ajtót és kijuthatunk GLASMARSH-ba. Fal kövére még később is szükségünk lesz.

HONEYCOMB (lépesméz): Kulcs. DUN DHOMNUIL-ban van. Valamilyen - általunk kitalálhatatlannak vélt - logika alapján a BADHELM-ben lévő "b" jelű ajtót nyitja. Talán az ajtón lévő "b" betű hasonlít egy méhsejtre (?)...

HORSESHOE (lópatkó): TIR CLACHAN-ban található kulcs. Gondoljunk csak arra, hogy a lópatkónak milyen alakja van és keressünk valamilyen hasonló ajtót, mondjuk LON LIATH-ban...

ICE (jég): Kulcs. ICE CAVE-ban van, a TIR CLACHAN "31" rejtekajtó mögött. Melyik ajtót nyithatja? Gondoljunk a TV-híradó időjárásjelentéseiben, hogyan jelölik a havazást, a hideget? Csillagokkal. Van egy hasonló jelű ajtó STIGE WARRENS-ben is...

KEY (kulcs): A CENTRAL PLAIN "4" szobájában található, kulcsként használatos (ki gondolta volna?). A kulccsal jelölt ajtókat nyithatjuk ki vele. Ezekből kettő van: egy a CENTRAL PLAIN-ben (ezen keresztül juthatunk CEARDACH CALUM-ba), egy pedig a PLAIN OF LIES-ban, az átjáróban.

MACE (buzogány): Fegyver, BADHELM-ben van.

MICA (csillámkő): TIR CLACHAN-ban található. Ha ORACLE elé letesszük, az isten a következő információt adja: STONES 2 N 2 GO THROUGH (szabad fordításban: "A kövek átvezetnek valahová..."). Ez az információ - meglehetősen áttételesen - talán az obeliszken megjelenő betűkre vonatkozik, értelmét ld. később.

PAINTING (festék): A LIBRARY-ben található az egyirányú "38" ajtó mögött. A "39" rejtekajtót nyitja, amely átvezet a READING ROOM-ba. A rejtekajtó előtt úgy tűnik, mintha véget érne az út, de a festék birtokában átmehetünk az ajtón.

QUARTZ (kvarc): CENTRAL PLAIN-ben van. Ha ORACLE előtt letesszük, a következő információt kapjuk: "WORDS OF POWER IN A SHOWER" (A hatalom szavai egy vízesésben vannak) Ez arra utal, hogy a "hatalom szavai" (egy könyv) vízesésnek álcázott rejtekajtó ("22") mögött találhatóak.

RING (gyűrű): Kulcs, LAVA FLATS-ban van. Az eddig ismertetett logika alapján talán senkinek sem lesz nehéz rájönnie, hogy melyik betűvel jelzett ajtót nyitja a PLAIN OF LIES-ben.

RUBY (rubin): VÖRÖS színű ásvány, megvéd bennünket némi köpések ellen a CENTRAL PLAIN "11" ajtó mögötti helyszínen.

SAND (homok): LIBRARY-ban található kulcs. Teljesen értelemszerűen (?) a "c" jelű ajtót lehet vele kinyitni a PLAIN OF LIES-ban. Azt, hogy mi ebben az értelemszerű, talán csak Cuchulainn tudja...

SAPHIRE (zafír): TIR CLACHAN-ban található ásvány. A TIR CLACHAN "9" ajtaja mögött lévő zafírkék színű szobából ki tudjuk hozni a koronát (CROWN) a csúnya köpködő Sidhe orra elől.

SCROLL (tekercs): 4 darab van belőle. Ebből három a LIBRARY-ban van és mindegyik valamilyen olvashatatlan, értelmetlen ökörséget tartalmaz. Ezeket az érthetetlen betűhalmazokat a READING ROOM-ban megfejtve láthatóvá válik a "TEN PACES FROM THE CELTIC CROSS" (Tíz lépés a kelta kereszttől) felirat, ami a játék befejezéséhez kulcsfontosságú információt jelent. A negyedik tekercs AN LIN THE NET-ben található. A tekercs felvételekor megjenik a "LINGER BY FINGER" (Csak az idődet veszteged a kézbe vételével) jótanács, aminek jelentése nyilvánvaló.

SPADE (ásó): 2 db van belőle, LON LIATH-ban illetve STORMBASE-ban a "15" ajtó mögött találhatóak. A végjátékban nagyon fontos szerepük lesz.

STING (karom): Kulcs, a STIGE WARRENS-ben lévő " " jelű szoba kinyitása után találhatunk rá. Melyik betűvel jelzett szoba hozható összefüggésbe egy karommal? A "j" betű alakja erősen emlékeztet egy ilyen formájú eszközre...

SWORD (kard): Fegyver. 2 db van belőle, az egyiket CENTRAL PLAIN-ben találjuk, a másikat a "11" ajtó mögött, PLAIN OF LIES-ban őrzi Sidhe bácsikáinak egyike.

WEIGHT (súly): Kulcs, TIR CLACHAN-ban van. A "q" jelű ajtót nyitja, azon az alapon, hogy az egyik súlymérték (a mázsa) nemzetközi jelölése a Q betű.

Mindezen tárgyak felhasználása - és 4-5 óra folyamatos játék - után még nem értünk el szinte semmit, mindössze lehetőségünk van arra, hogy valamit kezdhessünk a főcél érdekében. Ha valaki még emlékszik rá, a leírás elején említettük, hogy Cuchulainn célja az, hogy megszerezze a kelták számára a nyelvet. Ez úgy történik, hogy a pecsét oltárához el kell hoznia néhány isten használati tárgyait, minekfolytán azon megjelenik a nyelv neve, amivel visszatérhet a holtak birodalmából az élőkébe. Lássuk akkor a brilliáns végjátékot...

Az első ilyen tárgy, amit az oltárhoz kell vinnünk Fal köve, amit AN LIN THE NET-ben vettünk fel a HALBERT helyett. Ezt már egyszer felhasználtuk (ezzel jöttünk ki az "f" ajtón), de újra szükségünk van rá: tegyük le az oltár elé és a tárgyhoz tartozó kép átváltozik "A" betűvé.
A második isteni tárgy DAGDA boszorkány varázsüstje (DAGDA'S CAULDRON). Ez CEARDACH CALUM-ban található. Megszerzése némi akadályba ütközik. Ez az akadály egy NATHAIR nevű ronda hüllő képében jelentkezik, aki bűzös lehelletével elemészti - a már amúgyis fáradt - Cuchulainnt, mihelyt át akar menni előtte. NATHAIR káros hatásának megszüntetésére szolgál az egész (!) TORC. Egy felet találhatunk az ICE CAVE-ben, de hol a fenében van a másik fele? Elárulhatjuk, hogy a válasz LON LIATH-ban van, az obeliszken. Miután a 4 szükséges tárgyat (mécsés, üveg, vödör és serleg) lepakoltuk itt, az obeliszk úgy néz ki, mint a képen is látható. Alul és felül valamilyen kriksz-krakszok közöttük pedig N E N E betűk. Egy kis (vagy inkább egy nagy) fantáziával kitalálhatjuk,



hogy a felső ábra felásott földet ábrázol, a betűk égtájakat jelentenek, az egyik alsó jel, egy kis jóindulattal T-nak is olvasható (lehet, hogy ez a fél TORC rövidítése), emellett pedig egy lefelé mutató nyíl van. Kövessük az obeliszk utasításait: menjünk az első kereszteződésig északra, aztán keletre, aztán megint északra és megint keletre. Oda lyukadtunk ki, amit a képen láthatunk. Ha itt letesszük az egyik ásót, tárgyaink között megjelenik még egy fél TORC. Két fél az a testvérek között is egy egész: már egy egész TORC-ot birtoklunk. Ha a fáklya az aktuális tárgy, láthatatlanná válunk. Ezután a



CENTRAL PLAIN-ban lévő kulccsal jelzett ajtón át kell mennünk CEARDACH CALUM-ba (a térképen a csillaggal jelzett helyen jelenünk meg), ahol a "37" ajtón keresztül átjutunk NATHAIR, a sárkány barlangjába. NATHAIR előtt addig mászkálunk (láthatatlanul) ki és be, amíg a sárkány lecsukja a szemét (nem fúj tüzet) és mi átsétálhatunk előtte. Halleluja!... felvehetjük a fazekat. Ajánlanánk, hogy az üst megszerzése után ne NATHAIR felé jöjjünk vissza, mert ha nálunk van az üst, akkor nem válhatunk láthatatlanokká. Tehát az üst mögött lévő "38" ajtón keresztül kell távoznunk. Ez egy átjáróba vezet minket, amelynek a végén egy zárt ajtó van. Az ajtón akkor tudunk csak kimenni, ha nálunk van a margaréta (DAISY). DAGDA üstjét vigyük vissza ALTAR OF THE SEAL-be és tegyük le az oltár elé. Az üstnek megfelelő ábra átváltozik "M" betűvé.



DUN DHOMNUIL terület DHOMNUIL óriás vára. Egy kelta monda szerint az óriás várából még senki sem került ki élve. Mindenki itt lelte halálát, mert senki sem tudta az óriás által adott 9 feladatot megoldani. Egyszer azonban egy ügyes mesterember teljesítette ezeket és a Nuada istentől szerzett karddal levágta az óriás fejét. Azóta a sötét vár felett hollórajok repkednek (erre utalnak az egyes háttérképek is). Nuada kardja azóta is itt van valahol... BADHELM "b" jelű ajtaján keresztül átmegyünk BADRIG'S SHRINE-ba, és ott találunk egy követ, amelyen egy toll és egylefelé mutató nyíl látható. Ha a STORMCAVE-ben begyűjtött tollat itt letesszük, kapunk érte egy tölgyfalevelet (OAK LEAF). DUN DHOMNUIL "x" jelű ajtó mögött egy CERNOS-hoz hasonló szellem található: DHOMNUIL kísértete. DHOMNUIL arra kér bennünket, hogy kergessük el a vára felett repkedő hollórajokat az ajándékáért ("CALM THE RAVENS FOR MY GIFT"). A hollókat a tölgyfalevéllel kergethetjük el és a jó szolgálatért cserébe megkaphatjuk Nuada kardját (NUADAS SWORD). Vigyük ALTAR OF THE SEAL-ba és tegyük le az oltár elé. Újabb betűt láthatunk az oltáron: az "O"-t.



Az Erdő Királyától kapott hárfa (HARP) birtokában el kell mennünk a "2" ajtón keresztül FOREST OF CERN-be. Itt találkozunk Sidhe bácsival, akinek ezúttal NEKI KELL MENNÜNK! Most kivételesen nem halunk meg, viszont Sidhét követve találunk egy rejtekajtót (ahol Sidhe eltűnik, ott kell befordulnunk), ami az ajtók jó szokása szerint zárva van (LOCKED)... FOREST OF CERN-ben található az ajtó kulcsa is, a tű (PIN). Ezt célszerű a Sidhe-vel való találkozás előtt felvenni, mert abszolút nem biztos, hogy visszatalálunk a rejtekajtóhoz. Az ajtó mögött megtaláljuk LUGH, a kelta főisten kedvenc műszerét, egy lándzsát (LUGH SPEAR). Vigyük ALTAR OF THE SEAL-ba és tegyük le az oltár elé.

Az oltáron már ott látható az a szó, amiért ennyit kellett mászkálnunk: a kelta írásmód neve az OGAM.



Már csak egy lépés van hátra: CALUM kalapácsát kéne előkerítenünk, hogy visszatérhessünk az élők közé. Az ehhez szolgáló útmutatás három tekercsen (SCROLL) van elrejtve. A tekercseken álló badarságok megfejtésével nem tudtunk zöldágra vergődni, de az egyik szaklap Adventure Helpline-jában megtaláltuk a választ: TEN PACES FROM CELTIC CROSS (Tíz lépésre a kelta kereszttől. Itt jegyeznénk meg, hogy az említett újságok (COMPUTER AND VIDEO GAMES, SINCLAIR és COMMODORE USER, illetve ZX COMPUTING) - a TIR NA NOG megjelenésétől számított - ÖSSZES számát végignéztük, de - két értéktelen dologtól eltekintve - ez volt az EGYETLEN használható információ, amit találtunk (de az biztos, hogy ez nagyon jól jött!). A képen látható helyen a másik ásót letéve előkerül CALUM kalapácsa. Vigyük el az oltárhoz és tegyük le.

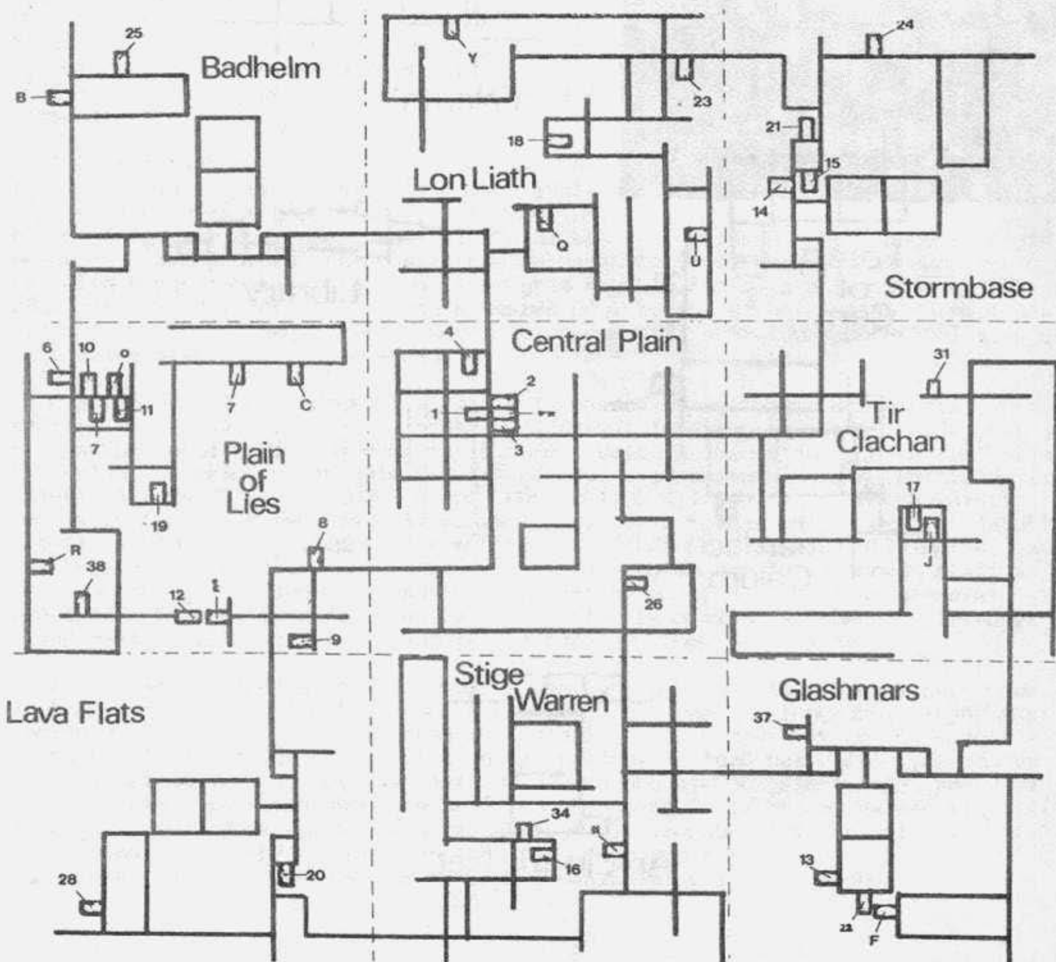


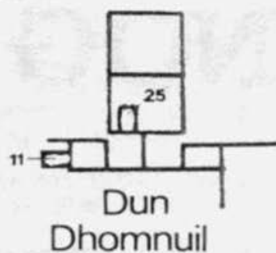
A képernyő villogni kezd: megjelenik a GU LEIR (visszatérhetsz az élők földjére) felirat. A játék véget ért.

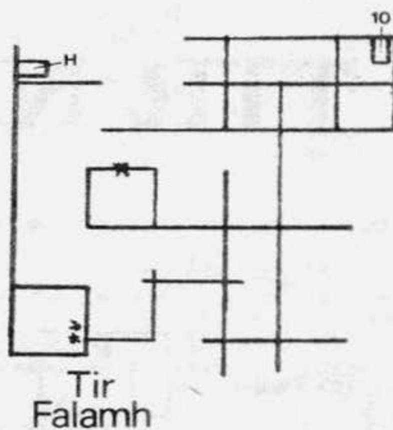
A térképek használata valószínűleg nem lesz nehéz, az altérképek a főtérképhez egyes ajtókon keresztül csatlakoznak. Néhány ajtónál kicsit zűrös a közlekedés, ezeket a térképek alatt külön jelöltük. Egyes tárgyakat (CROWN, GRASS, IRIS) nem említ a leírás és az "n" jelű ajtót sem tudtuk kinyitni. Ezek titkának megfejtése már legyen az Olvasó feladata (talán a kevés variációs lehetőség miatt ez már nem lesz olyan nehéz feladat)...

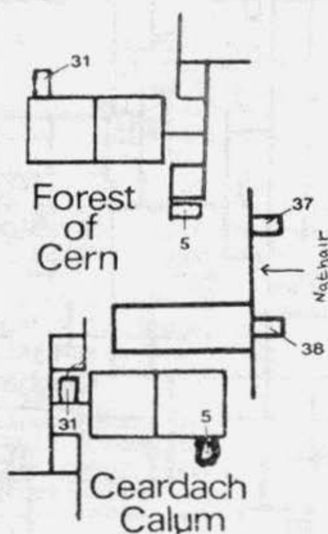
Talán nem szükséges ezek után a játékot méltatnunk, a leírása magáért beszélt. Ha valakinek sok ideje van, ajánljuk játsza végig. Érdemes.

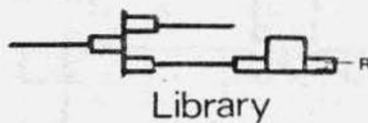
TIR NA NOG


Badhelm
Lon Liath
Stormbase
Central Plain
Plain of Lies
Tir Clachan
Lava Flats
Stige Warren
Glashmars
25
B
Y
24
23
18
21
15
14
Q
U
4
31
6
10
O
11
7
C
2
1
3
7
19
17
J
R
38
8
12
26
9
37
34
16
28
20
13
F



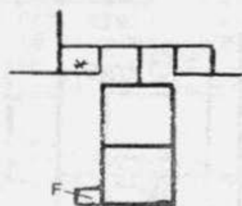






Ajtók:

16 → 17 → 18 → 19 → 16
2 → 5 ↔ 6
7 → 8
3 → 12
20 → 21 → 20
13 → 14



Shoot'em up Construction Kit



OUTLAW

Bizonyára rengetegen voltak, vannak és lesznek akik vágyakozva nézik az URIDIUM, WAR vagy RAMBO játékokat és mindannyiukban él a vágy, hogy hasonlóan izgalmas cselekményű és kitűnő grafikájú programokat alkossanak. Ezek a vágyak általában beteljesületlenek maradnak, mert egy ilyen szintű játékprogram megírásához a C-64 gépi kódú programozásának legteljesebb ismerete szükséges és ezt - megfelelő szinten - megtanulni akár évekig is eltarthat.



A C-64 tulajdonosoknak pontosan ezt a rétegét célozta meg az OUTLAW cég, amikor 1987-ben megjelentette a SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT című programját. Ebben megtalálható az összes lehetőség ahhoz, hogy - megfelelő mennyiségű időráfordítással - a laikus felhasználó is az említett játékok színvonalán álló programokat alkothasson. A program magában foglalja a shoot'em up (lövöldözős) játékok készítéséhez szükséges összes gépi rutint a bonyolultan animált sprite-mozgatásoktól, a zajgeneráláson keresztül egészen az akár 100 képernyőből álló pálya változatos szintekbe szervezéséig.

A játékkészítő programok általában a felhasználók otthoni szórakoztatására készültek, mert akármilyen jó színvonalú játékokat lehetett is írni velük, a játék csak akkor futott, ha az a program is benn volt a memóriában, amellyel íródott (ilyen nagyon színvonalas játékkészítő például a sorozatunk második kötetében ismertetett GAME MAKER is). A SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT program - többek között - ebben is felrúgta a kategória hagyományait, ugyanis a felhasználó a megírt játékprogramját kazettára vagy floppy-ra kimentheti és TELJESEN ÖNÁLLÓAN FUTTATHATJA, a játékkészítőnek nem kell a memóriában lennie. A program eme tulajdonsága miatt a vele írt programokra nincsenek szabadalmi megkötések, a felhasználó a programokat szabadon értékesítheti (természetesen ez nem vonatkozik a mintajátékokra). Természetesen ilyen esetben illik azért feltüntetni a játékban, hogy mivel íródott.

A program kezeléséhez nincs szükség semmilyen programozási ismeretre, csak egy joystick-ra és máris lehet kezdeni a munkát. A programot a főmenüből irányíthatjuk, amelynek opciói egy játék megírásának fázisait tartalmazzák. Az opciók között a joystick-kar fel/le mozgatásával illetve az opcióhoz tartozó betűbillentyű megnyomásával választhatunk. Egy opció választása után újabb almenü jelenik meg, amely az opcióhoz tartozó munkatáblákon elérhető lehetőségeket tartalmazza. Valamelyik választása után megjelenik egy munkatábla, amelyen az almenüben ismertetett billentyűkkel váltogathatunk a lehetőségek között. Minden munkaképernyőről az 'X' billlentyűvel térhetünk vissza a főmenühöz és a 'SPACE' használatával az almenühöz.

A főmenüben a játékkészítés alábbi fázisaival találkozhatunk:

- Sprite-készítés: egy nagyon jó pixel-szerkesztőben 127 db sprite-ot alkothatunk, amelyekben három színt használhatunk fel. A sprite-okat az EDIT OBJECTS opcióban animált alakzatokká építhetjük össze.

- Alakzatok szerkesztése: a sprite-szerkesztőben megalkotott sprite-okból alakzatokat kell formálnunk, amelyeket akár 18 fázisképből álló animációval is mozgathatunk a képernyőn. Az alakzatokból 57 db-nak van hely, itt kell elhelyeznünk a különböző ellenségek, a két játékos, a lövedékek és robbanások képét.

- Zajgenerálás: a lövöldözős játékok egyik legfontosabb része a játék közben hallható zaj (lövések, robbanások stb.). A hanggenerátorral széleskörű lehetőségünk van ezeknek a megalkotására.

- A pálya megszerkesztése: a programban több, mint 100 (!) képernyőből álló pályát helyezhetünk el, amelynek a megszerkesztését a programozók - talán - a lehető legcélszerűbben tették lehetővé.

- Szintek szervezése: a 102 képernyő nem kell, hogy feltétlenül a teljes játékteret képezze, mert ezeket a képernyőket max. 22 szintbe szervezbe a játékban akár 1000 képernyőt is megjeleníthetünk. A szintek képernyőit folyamatosan (választható sebességgel) vagy egyes feltételek bekövetkeztével scrolloztathatjuk vagy álló képernyőket csinálhatunk.

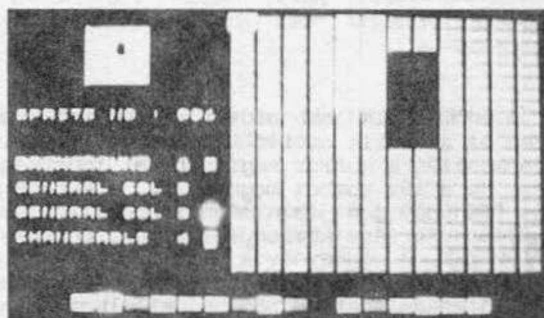
- A játékos(ok) és ellenségek megkötései: meghatározhatjuk a mozgási terület nagyságát, gyorsaságot, irány szerinti tüzelést, életek számát, pontszámokat, ellenségeknél mozgást taníthatunk és még sok más egyéb dolgot művelhetünk.

- Bejelentkező kép: a játékprogram elejére egy bejelentkező szöveget írhatunk, tetszőlegesen átszerkeszthető karakterkészlettel.

A fentebb ismertetett lehetőségek csak egy töredékét mutatták be annak a rengeteg funkciónak, amellyel a program használata során találkozhatunk. Az embernek valóban tátva marad a szája, amikor elolvassa ezt a leírást: hogyan zsúfolhattak be ennyi dolgot egy ilyen kis gépbe? A legjobb módszer a SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT lehetőségeinek megismerésére, ha megnézzük a lemezen lévő mintajátékokat: a bejelentkezés után az 1-5 számbillentyűk valamelyikének megnyomásával betölthetünk egy játékot. Az 1. (BLANK SEUCK) egy üres panel, ami a felhasználó próbálkozásaira van fenntartva, a többi pedig átszerkeszthető mintajáték (demo-célokra különösen a SNAP'N'TICKLE-t ajánljuk). Miután megnéztünk egy ilyen demo-játékot, töltsük be a BLANK SEUCK-ot és munkára fel!

Reszkess U.S. GOLD, HEWSON és IMAGINE! Jövünk...

Edit Sprites-menü



A SHOOT'EM UP CONSTRUCTION SET egy programon belül összesen 126 db helyet tart fenn sprite-ok definiálására (természetesen nem szükséges az összes helyet feltölteni). Ezek logikailag nem teljesen függetlenek egymástól, mert egyes alakzatok animációs fázisait is tartalmazhatják. Egy-egy sprite 12x21 képpontból (pixel) épül fel, de lehetőség van több sprite "összeépítésére" is, amelyeket akár együtt is mozgathatunk (ld. később). A sprite-okban összesen három színt használhatunk gyakorlatban, de a könnyebb szerkesztés kedvéért a munkatáblán egy negyedik szín is engedélyezett. A programban használni kívánt sprite-jainkat a főmenü EDIT SPRITES opciójának segítségével szerkeszthetjük meg. Ez az opció egy 8 pontból álló almenüt jelenít meg, ami az alábbi lehetőségeket tartalmazza:

```
SELECT SPRITE   - 'F1'
EDIT SPRITE     - 'F3'
EDIT COLOUR     - 'F5'
SELECT COLOUR   - 'F7'
SLIDE SPRITE    - 'S'
MIRROR SPRITE   - 'M'
COPY SPRITE     - 'C'
ERASE SPRITE    - 'E'
------------------------
EXIT            - 'X'
```

Bármelyik opció választására megjelenik a sprite-szerkesztő munkatábla, kivétel az EXIT ('X') használatakor, amely visszaléptet bennünket a főmenübe.

SELECT SPRITE

Legelső dolgunk kiválasztani azt a sprite-helyet, amelyiket (át)szerkeszteni kívánjuk (aktuális sprite). Ez az almenü SELECT SPRITE opciójának választásával lehetséges, amit szerkesztés közben az 'F1' billentyűvel kérhetünk. A munkatábla bal felső sarkában látható az aktuális sprite normál méretben, alatta pedig annak a helynek a száma, ahol a sprite található (SPRITE NO: ...). A SELECT SPRITE választásakor a SPRITE NO villogni kezd. Ilyenkor a joystick fel/le mozgatásával állíthatjuk a sprite-helyet jelző számot pozitív illetve negatív irányba. A szám változtatásával párhuzamosan a szerkesztőben is folyamatosan megjelennek a számhoz tartozó sprite-ok.

Ha kiválasztottuk a megfelelő sprite-ot, nyomjuk meg a tűz gombot. A szerkesztőterületen megjelenik egy villogó téglalap (a szerkesztőkurzor) és elkezdhetjük a kiválasztott sprite megalkotását.

EDIT SPRITE

A munkatábla jobb oldali részén található a tulajdonképpeni sprite-szerkesztő. Ezen az aktuális sprite kinagyított, elkülönülő pixelekre bontott képét láthatjuk. A szerkesztés a kurzor segítségével lehetséges, amelyet egy villogó téglalap jelképez. Ha a tűz gombot megnyomjuk, a kurzor pozíciójában lévő pixel a színmenü aktuális (fényes) pontjában meghatározott színre színeződik. Ha a joysick-et a tűz gomb lenyomva tartása közben mozgatjuk, folyamatos változtatásra is lehetőség van.

A szerkesztőben végrehajtott változtatások azonnal megjelennek a sprite normál méretű képén is, így rögtön észlelhetjük, hogy változtatásaink mit eredményeznek majd a leendő felhasználás során.

EDIT COLOUR

A képernyő alsó részén látható egy 16 színből álló skála, amely a programban használható színeket tartalmazza. A skálát az 'F5' billentyű megnyomásával, vagy a szerkesztőből lefelé történő kilépéssel érhetjük el. A skála segítségével megváltoztathatjuk azt a színt, amelyet a színmenü aktuális (fényes) pontja jelez. A kurzor jobbra/balra mozgatásával váltogathatunk a színek között, a változtatni kívánt szín a kurzor mozgatásával együtt változik a szerkesztőben is. Ha megtaláltuk a megfelelő színt, nyomjuk meg a tűz gombot és a kurzor visszakerül a szerkesztőbe.

SELECT COLOUR

Ha a szerkesztőből a kurzorral balra lépünk ki vagy megnyomjuk az 'F7' billentyűt, lehetőségünk van a színmenü tagjai közötti választásra. Ez a menü határozza meg azt, hogy a szerkesztőben történő változtatás melyik színtípusra vonatkozik, az aktuális fényesen látható. Mindegyik ponthoz a színskála egyik színe tartozik, amelyet egy színes négyzet jelez. A színek változtatása az EDIT COLOUR-nál leírtak szerint történik.

A színmenü tagjai között a joystick fel/le mozgatásával választhatunk, a tűz gomb megnyomása után a kurzor megjelenik a szerkesztőben és a szerkesztés máris folytatódhat az újonnan aktivált színtípus szerint.

A szerkesztőben az alábbi négy színtípussal találkozunk:

- BACKGROUND 1: Háttérszín. Ez a szín, csak a szerkesztőben létezik, a játékban nem látható, "átlátszó". Létezése a sprite-szerkesztőben azonban nagyon hasznos, mert lehetővé teszi, hogy a játékban látható színeket a munkatáblán elkülöníthessük egymástól. A leírtakból is kitűnik, hogy háttérszínnek célszerű olyan színt választani, amelyet a többi színtípusnál nem használunk és azoktól élesen elüt (természetesen választhatunk ugyanolyan színt is a háttérnek, mint valamelyik más típusnak, csak akkor nem tudjuk egymástól megkülönböztetni őket).

- GENERAL COL 2 és GENERAL COL 3: A sprite-ok két főszíne. Ez más opciókban sem változtatható már meg, a játék során is ezek a színek fognak látszani.

- CHANGEABLE 4: Változtatható szín, ami a szerkesztőben relatív színként érvényesül. Ezt a színt az EDIT OBJECTS funkcióban (ld. később) - akár többször is - megváltoztathatjuk, a játékban az említett funkciónál beállított szín érvényesül. A színváltoztatással elérhetjük, hogy a kész játék különböző pályáin ugyanazon sprite más színű legyen és ezzel azt a hatást keltse, mintha a játékos még nem találkozott volna vele. Természetesen az EDIT OBJECTS-nél meghatározott színváltások csak akkor érvényesülnek elég látványosan, ha a szerkesztőben a sprite elég nagy részét rajzoltuk meg CHANGEABLE-színnel.

Figyelem! Az említett színtípusok standard színekkel dolgoznak, amelyek az egész sprite-készletre jellemzőek. Tehát ha pl. valamelyik sprite-nál a BACKGROUND-ot megváltoztatjuk mondjuk kék színűre, akkor mind a 126 sprite kék háttérel fog rendelkezni.

SLIDE SPRITE

Az 'S' billentyű megnyomásával kérhető opció segítségével a szerkesztő tartalmát mozgathatjuk jobbra/balra illetve fel/le. Választása után a joystick-kar mozgatásával a szerkesztő tartalma a megfelelő irányában mozdul el, pixelenként. A sprite normál méretű képe együtt változik a szerkesztővel, ezen rögtön le is mérhetjük mit sikerült bűvölnünk a szerencsétlen sprite-tal. A tűz gomb megnyomása után ismét megjelenik a kurzor, lehet folytatni az elcsúsztatott sprite szerkesztését.

MIRROR SPRITE

Az eljárás az 'M' billentyű megnyomásával kérhető, választása után a sprite-ot a függőleges (joystick fel v. le) illetve vízszintes (joystick jobbra v. balra) tengelyére tükrözhetjük. A tűz gomb megnyomása után visszatérünk a szerkesztőbe.

COPY SPRITE

Ha egy alakzatot animálva kívánunk a képernyőn megjeleníteni, elég valószínű, hogy az animációs fázisként szolgáló sprite-ok nem sokban különböznek egymástól. Ha a 'C' billentyűvel a COPY SPRITE opciót választjuk, nem kell az összes fázist külön-külön újra megrajzolnunk, mert az első fázist átmásolva egy másik sprite-helyre, csak a változásokat kell beiktatnunk. Az opció választása után az aktuális sprite képe alatt a SPRITE FROM ... (az aktuális sprite száma) felirat, ez alatt pedig a SPRITE NO ... villogni kezd. A SELECT SPRITE-hoz hasonlóan a joystick fel/le mozgatásával állíthatjuk be annak a sprite-helynek a számát, ahová az aktuális sprite-ot át akarjuk másolni. A tűz gomb megnyomása után a másolás megtörténik és rögtön az új helyen lévő sprite válik aktuálissá.

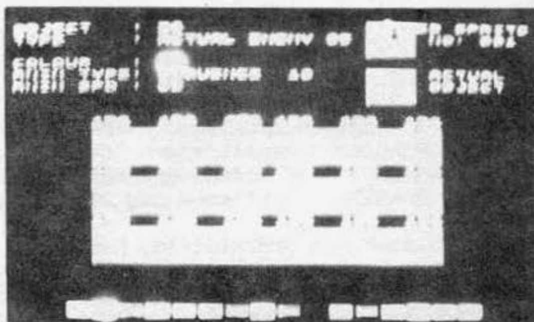
Nézzünk egy példát: a mintajátékok között szereplő SNAP'N'TICKLE-ben a játékos űrhajójának a képe jobbra mozgatásnál hasonló a balra mozgatásnál láthatóhoz. Itt minden bizonnyal nem rajzolták meg mind a két fázist, hanem csak az egyiket, majd ezt átmásolták egy másik sprite-ba és tükrözték a függőleges tengelyére. Belátható tehát, hogy a SLIDE, MIRROR és COPY opciók használatával rengeteg időt és munkát takaríthatunk meg.

ERASE SPRITE

Ha megelégeltük egy sprite jelenlétét a szerkesztőben, az 'E' billentyű segítségével kitörölhetjük, az összes pixel BACKGROUND-színnel töltődik fel. Az opció választása után a program megerősítést vár (ARE YOU SURE?), hogy biztosan így gondoljuk-e a dolgot? Ha a sprite-ot valóban törölni akarjuk, válasszuk a YES-t ('Y'), ha csak félrenyomtunk, akkor a NO-t ('N').

Kész játék átalakítása esetén jól tesszük, ha emlékezünk Murphy törvényeire: óvatosan bánjunk az EDIT SPRITE menü opcióival, mert rövid idő alatt tönkretehetjük a sprite-készletünket. Ettől természetesen a játék még használható marad, de néhány érdekes "húzást" is láthatunk benne...

Edit Objects-menü



Bármilyen arcade/shoot'em up-típusú játékot az tesz igazán látványossá és élvezetessé, hogy a bennük szereplő sprite-ok hogyan és milyen aprólékosan vannak animálva ("milyen a játék grafikája"). A SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT alkotói gondoskodtak róla, hogy a program felhasználói kellően látványossá tehessék az általuk írt játékokat: a program EDIT OBJECTS menüjében a sprite-készlet tagjaival igazán érdekes dolgokat művelhetünk. Lehetőségünk van az egyes sprite-okat állandó - vagy akár bizonyos feltételek teljesülésekor bekövetkező - animációs fázisokká összefűzni. Az egyes sprite-okat különböző színnel, különböző sorrendű animációval megjelenítve azt a hatást érhetjük el, hogy a laikus számára úgy tűnik, mintha a játék sprite-készlete a végtelen környékén mozogna.
A menü választása után az alábbi opciók közül választhatunk:

```
SELECT OBJECT             - 'F1'
TEST OBJECT               - 'F3'
EDIT COLOUR               - 'F5'
SELECT SPRITE AND PLACE   - 'F7'
EDIT ANIM SPEED           - 'S'
EDIT ANIM TYPE            - 'T'
EDIT ENEMY BITS           - 'E'
COPY OBJECT               - 'C'
------------------------------
EXIT                      - 'X'
```

Ez a menü tulajdonképpen a játék "lelke": ennek az opcióival határozhatjuk meg, hogy a sprite-ok milyen módon mozogjanak a képernyőn, milyen mozgási fázisai legyenek egy-egy objektumnak stb. Lássuk csak,hogyan is történik ez az animációs műsor...

SELECT OBJECT

Mint az EDIT SPRITES menü lehívásánál, itt is első dolgunk az, hogy a megjelenő munkatáblán a SELECT OBJECT ('F1') segítségével meghatározzuk, hogy melyik alakzattal kívánunk dolgozni. A program összesen 58 (00-57) alakzatot tud kezelni, ennyi animált alakzatot mozgathatunk a játékunkban a képernyőn. Az aktuális alakzat száma és neve (TYPE: ...) a képernyő bal felső részén látható, az 'F1' használata után a joystick fel/le mozgatásával váltogathatunk a kész alakzatok között.

A játék szempontjából nem mindegy, hogy az egyes alakzatokba milyen sprite-okat helyezünk animációs fázisként! Minden alakzat helye a játék egy-egy részletére, szereplőjére vonatkozik, amelyet a hely neve jelöl. Ahhoz tehát, hogy a játék úgy működjön, ahogy elterveztük, az szükséges, hogy a megfelelő alakzathelyekre a megfelelő sprite-okat helyezzük. A helyek az alábbiak szerint vannak felosztva:

00	: Az 1. játékos űrhajója
01	: Az 1. játékos lövedéke
02	: Az 1. játékos halála
03	: A 2. játékos űrhajója
04	: A 2. játékos lövedéke
05	: A 2. játékos halála
07-13	: A különböző ellenségek lövedékei, 01-től 07-ig hivatkozhatunk rájuk
14-21	: A különböző ellenségek halálai, 01-től 08-ig hivatkozhatunk rájuk
22-57	: A különböző ellenségek, 01-től 36-ig hivatkozhatunk rájuk

A hivatkozások magyarázatát ld. később.

TEST OBJECT

A képernyő jobb oldalán található ACTUAL OBJECT felirat mellett van a SELECT OBJECT által meghatározott alakzat animációját bemutató ablak, ami az alakzatok váltásával párhuzamosan is változik. Ha már van ilyen animációs sorozatunk, ebben folyamatosan kontrollálhatjuk, hogy a megadott lánc alapján hogyan fog mozogni a sprite a játékban.

Ha animált alakzatokat még nem csináltunk, természetesen semmi sincs ebben az ablakban. Az első ilyen mozgássorozat elkészítése után a TEST OBJECT ('F3') segítségével az ACTUAL OBJECT-ablakban már vizsgálhatjuk is, hogy hogyan fog ez festeni a valóságban.

EDIT COLOUR

Mint már az EDIT SPRITES-menü ismertetésénél említettük, egy sprite-on belül három színt használhatunk: 2 főszínt, és egy változtatható színt. A sprite azon részének a színeit, amelyeket a szerkesztésnél változtatható színnel adtunk meg, az alakzatok szerkesztésénél újra meghatározhatjuk. A programot azért volt célszerű így megcsinálni, mert így ugyanazon sprite-ot több színben is felhasználhatjuk (természetesen ez a lehetőség akkor optimális, ha a sprite-nak elegendő része van változtatható színnel megszerkesztve ahhoz, hogy a színváltozás feltűnő legyen). Ha a sprite-okat például más színnel - esetleg még más animációval is - jelenítjük meg a játékban, olyan érzést kelthetünk a játékosban, mintha egy másik sprite-ról lenne szó.

A munkatábla alján láthatjuk a szerkesztőben megismert színskálát, amelyben az EDIT COLOUR ('F5') használatával beállíthatjuk az alakzat változtatható színét. A szín változtatása nem csak az alakzatra, hanem az egyes animációs fázisokra is vonatkozik. A színskálában a joystick jobbra/balra mozgatásával szelektálhatunk, az egyes fázisok és az animált alakzat is a kurzorral párhuzamosan változik. Az aktuális színt a képernyő felső részén, a COLOUR felirat melleti négyzet is jelzi. A tűz gomb megnyomása után visszatérünk a TEST OBJECT üzemmódba.

Amíg az EDIT SPRITES-menüben a szín megváltoztatása az egész készletre vonatkozott, itt csak az aktuális alakzat animációs fázisai színeződnek át. A fázissprite-ok is csak ebben az animációs láncban veszik fel ezt a színt, egy másik alakzat animációjában felhasználva őket, más színt is adhatunk nekik.

SELECT SPRITE AND PLACE

Ennek az opciónak a használatával határozzuk meg, hogy az aktuális alakzatnak mely sprite-ok legyenek az animációs fázisai. Az 'F7' megnyomása után a képernyő jobb felső sarkában lévő ED SPRITE NO:... felirat villogni kezd. A mellette levő ablakban látható az aktuális sprite. A joystick függőleges irányú mozgatásával léptethetjük az aktuális sprite számát (NO:). Ha megtaláltuk a keresett sprite-ot, nyomjuk meg a tűz gombot.

A képernyő közepén láthatóak a fázissprite-ok számára fenntartott rekeszek. Összesen 18 sprite-ot rakhatunk a rekeszekbe, tehát egy alakzat animációja 18 fázisból állhat (ez már majdnem olyan, mint egy rajzfilm!). Természetesen nem szükséges az összes rekeszt feltöltenünk, akár egy fázisból álló animációt is alkothatunk (hogy hogyan, azt ld. később)

Az aktuális sprite kiválasztása után, a sprite megjelenik abban a rekeszben, ahová utoljára raktunk be egy másikat. A rekeszek között a joystick le/fel illetve jobbra/balra mozgatásával mozoghatunk. Annál a rekesznél, amelybe a sprite-ot el kívánjuk helyezni, nyomjuk meg a tűz gombot. A sprite megjelenik a rekeszben (felette pedig a száma) és visszakerülünk az ED SPRITE-hoz, folytathatjuk a fázissprite-ok kiválasztását. A folyamat addig tart, amíg valamilyen más opciót nem választunk.

EDIT ANIM SPEED

Az 'S' billentyű megnyomásával elérhető opció segítségével az alakzat animálásának gyorsaságát állíthatjuk be, vagyis azt, hogy az alakzat egyes fázisképei milyen gyorsan kövessék egymást. Ez csak a szekvenciális típusú animációra (ld. EDIT ANIM TYPE) vonatkozik. A program összesen 16 különféle gyorsaságot képes megkülönböztetni (01-16), az aktuálisat az ANIM SPD: felirat mellett láthatjuk. Az opció választása után a joystick függőleges irányú mozgatásával állíthatjuk be a kívánt értéket, az 01 a leggyorsabb, a 16 a leglassúbb animációt fogja eredményezni. A gyorsaság változtatásával párhuzamosan változik az ACTUAL OBJECT ablakban az alakzat képe is, ezen lemérhetjük, hogy melyik sebesség felel meg legjobban céljainknak.

EDIT ANIM TYPE

A rekeszekben elhelyezett fázissprite-okat kétféleképpen animálhatjuk: a sprite-ok folyamatosan, egymás után jelennek meg (SEQUENCE) vagy az animáció a mozgás irányához van kötve (DIRECTIONAL). Az aktuális típust az ANIM TYPE: felirat után láthatjuk. Az animáció típusának beállításához a 'T' billentyűt kell használnunk, a választás a joystick függőleges irányú mozgatásával lehetséges.

SEQUENCE típusú animációnál a fázisok három, egyenként hat rekeszt tartalmazó sorban láthatóak a képernyő közepén. Azt, hogy a 18 sprite közül hány legyen animációs fázis, a SEQUENCE után álló szám (01-18) határozza meg. SEQUENCE 06 hatására például az aktuális alakzathoz tartozó sprite-rekeszek közül az első 6 lesz csak animációs fázis (lényegtelen, hogy a többi helyen mi szerepel), SEQUENCE 18-ra pedig az összes. Az egyes fázisok sorban követik egymást, az utolsó után automatikusan az első fázis jön ismét. Épp ezért pl. SEQUENCE 01 nem eredményez animációt, mert - bár az alakzat elméletileg "animálva" van - mindig csak az 1 fázissprite jelenik meg. A SEQUENCE után álló szám változtatásával párhuzamosan az ACTUAL OBJECT ablakban lévő "eredményjelző" is az új animálási láncot mutatja be.

A DIRECTIONAL típusú animációnál a fázisok 9, egyenként 2 rekeszt tartalmazó sorban helyezkednek el. Az egyes fázisok megjelenése attól függ, hogy az alakzat a képernyőn milyen irányban halad. A rekeszek is - értelemszerűen - az irányoknak megfelelően helyezkednek el: a joystick mozgatásának nyolc lehetséges iránya, illetve a "nem mozog" pozíció szerint. Mind a 9 irányhoz két fázis tartozik, tehát ha az alakzat bármilyen irányban mozog (vagy éppenséggel áll) a képernyőn, akkor két képből álló animációt láthatunk. Ez például lehetővé teszi, hogy egy mentőutót villogó szirénával mozgassunk a játékban. Ha nem akarjuk, hogy a mozgásfázisokban is változzon az alakzat képe, az egyes irányokhoz tartozó rekeszeket ugyanazzal a sprite-tal töltsük fel. A DIRECTIONAL típusú animációra kiváló példa a SNAP'N'TICKLE mintajátékban a játékost jelképező alakzat.

Üres (BACKGROUND színű) sprite-ot is megadhatunk animációs fázisnak, ez az alakzatban - az animáció sebességétől függő idejű - villanásként fog megjelenni. Ez a lehetőség alkalmas néhány kellemes húzás elhelyezésére a játékban: egy 17 üres és 1 megrajzolt fázissal rendelkező ellenséget SEQUENCE 18 típusú animációval mozgatva a képernyőn a majdani játékkal játszóknak eszébe juttathatunk néhányat a magyar nyelv zaftosabb szókapcsolataiból (kissé ritkán látják azt az ellenséget, aki csak úgy ontja rájuk a bombákat). 18 üres sprite-ból animált lődöző alakzat még kedvesebb dolog...

EDIT ENEMY BITS

Az opció csak akkor használható ('E'), ha aktuális alakzatként valamelyik ellenség van megadva (22-57). Választása után beállíthatunk néhány paramétert, ami az ellenség tevékenységére vonatkozik, attól a pillanattól kezdve, amikor az megjelent a képernyőn. Az aktuális pont fényesen villogva látható, az egyes pontok között a joystick függőleges irányú mozgatásával válthatunk, a pontokon belül pedig - a tűz gombot lenyomva tartása mellett - a fel/le irányú mozgatással. Az alábbi jellemzőket kell beállítanunk:

- SPEED: az ellenséges alakzat képernyőn történő mozgását szabályozza, értéke 1, 2 és 3 lehet. Megadásának csak akkor van értelme, ha az aktuális alakzatot a képernyőn mozgatni akarjuk, nem pedig álló objektum. Ha az értéke 1, akkor az alakzat lassan mozog a képernyőn, 2 illetve 3 esetén gyorsabban.
- POINTS: azt a pontértéket határozza meg, amelyet az aktuális alakzat megsemmisítéséért kap a játékos. Ez a pontszám 0010-től 2550-ig terjedhet, tízes lépésközzel adhatunk meg értéket neki. Használatának akkor van értelme, ha az ellenséges alakzat a játékban megsemmisíthető.
- HITS TO KILL: azt a számot jelzi, ahány találat szükséges ahhoz, hogy az ellenséget megsemmisíthessük. Akkor van értelme, ha a COLLISION-ban az ellenséget meg lehet semmisíteni. A szükséges találatok értéke 01-től 15-ig adható meg. A mintajátékokban található olyan alakzat, amelynél az értéke 00 (nem lehet megölni), de ezt nekünk nem sikerült elérni.

- FIRE TYPE: azt határozza meg, hogy az ellenség milyen irányban lő. 13 féle lövéstípust különböztethetünk meg: az ellenség nem lő (SPACE); a nyolc joystick-irány szerint, külön-külön (a lövés irányának megfelelő nyilak jelzik); függőleges és vízszintes irányban (+); átlósan (x); véletlenszerű irányban (R); a mozgás iránya szerint (D).
- FIRE RATE: az ellenség tűzgyorsaságát határozza meg, értéke 01-99 intervallumban lehetséges. A 01-nél a golyók szinte szakadatlanul követik egymást, 99-nél a tüzelés a legritkább. Megadásának akkor van értelme, ha a FIRE TYPE-nál a lövés irányának nem a space-t választottuk (nincs lövés).
- BULLET SPEED: az ellenség töltényének a sebességét határozza meg, értéke 0-tól 3-ig terjedhet. A 0 érték álló töltényt ("akna"), 1, 2 és 3 egyre nagyobb tölténysebességeket jelentenek. Az opció használatának akkor van értelme, ha az ellenség lőhet.
- EXPLOSION SFX: annak a zajnak a számát jelzi, amit az ellenség megsemmisítésekor hallanunk kell (ld. EDIT SFX-menü). Értéke 1-8 lehet, illetve space esetén nincs hang. Értelme akkor van, ha az EDIT SFX-menüben már szerkesztettünk zajokat.
- BULLET SFX: az ellenség lövedékéhez tartozó zaj számát jelzi, az előbbi pontban elmondottak vonatkoznak ide is.
- EXPLOSION OBJECT: azt a sorszámot határozza meg, hogy az ellenség halálakor az ENEMY DEATH ... (OBJECT: 14-21) célra definiált animációs alakzatok közül melyiknek kell megjelennie.
- BULLET OBJECT: azt a sorszámot határozza meg, hogy az ellenség által leadott lövésnél az ENEMY BULLET ... (OBJECT: 06-13) célra definiált animációs alakzatok közül melyiknek kell megjelennie.

Az előző pontok segítségével igazán kedves és megnyugtató dolgokat művelhetünk: például képzeljünk csak el egy olyan játékot, amely úgy kezdődik, hogy bejön hat-nyolc lelőhetetlen ellenség, amelynek lövési patraméterei FIRE TYPE: R, FIRE RATE: 01 és BULLET SPEED: 3 értékeket mutatnak. Egy ilyen játékot bizonyára órákig lehet játszani és bizonyára jelentős eredmények érhetőek el vele a shoot'em up-játékok megkedveltetése terén...

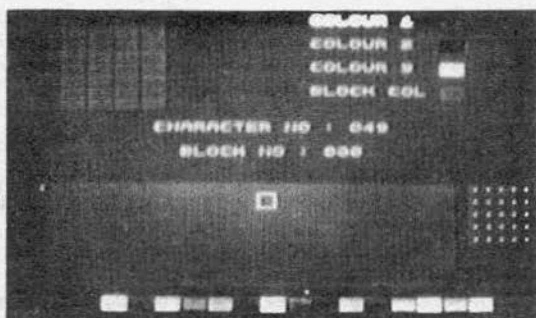
A COLLISION alatt négy jellemző állítható be, amelyek a sprite-ütközések elbírálását szabályozzák. A lehetőségek után YES vagy NO választ adhatunk meg, attól függően, hogy az ütközésnél az egyik sprite halálát kívánjuk-e vagy nem:

Ha az ellenség a játékossal ütközik (ENEMY TO SHIP) meg kell határoznunk, hogy az ellenség (ENEMY DIE: YES/NO) és a játékos (SHIP DIE: YES/NO) fog-e meghalni.
Ha az ellenséget a játékos lövedéke eltalálja (ENEMY TO BULLET) meg kell határoznunk, hogy az ellenség meghal-e (ENEMY DIE: YES/NO) és azt, hogy a lövedék továbbrepülhet-e (BULLET DIE: YES/NO). Állíthatjuk mind a 4 paramétert is NO-ra, de annak semmi értelme...

COPY OBJECT

Az 'O' billentyű segítségével - az EDIT SPRITE menü azonos opciójához hasonlóan - az alakzatokat átmásolhatjuk egy másik alakzat helyére. A képernyő alsó részén megjelenik a COPY FROM ... felirat és a joystick függőleges irányú mozgatásával meg kell határoznunk, hogy melyik alakzatot akarjuk átmásolni, majd a tűz gomb megnyomása után azt, hogy melyik helyre (TO ...). Újabb tűz gomb megnyomás után a másolás megtörténik és a másolt alakzat válik aktuálissá (természetesen a régi megmarad a helyén).

Edit Background-menü



Ez a rész a program egyik csodája: elég ha csak végignézzük a mintajátékok (de különösen a SNAP 'N' TICKLE) hátterét. Ezek hűen érzékeltetik, hogy hogyan is kell kinéznie egy ilyen játék pályáinak és képet adnak arról is, hogy - némi időráfordítással - milyen eredményeket érhetünk el (arról nem is beszélve, hogy mekkorák ezek a játtékterek).

A shoot'em up-típusú játékoknak egyik legfőbb - és egyben legfontosabb - része a "pálya", az a háttér, amelyen a küzdelem zajlik. A SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT EDIT BACKGROUND-menüjében széleskörű lehetőségeket kapunk arra, hogy ezt a pályát a lehető leglátványosabb módon alkossuk meg.
A menü a következő opciókat tartalmazza:

SELECT CHAR - 'F1'
EDIT CHAR - 'F3'
EDIT COLOUR - 'F5'
SELECT COLOUR - 'F7'
SELECT BLOCK - 'S'
EDIT BLOCK - 'E'
EDIT MAP - 'M'

PAINT BLOCK - 'P'

COPY BLOCK - 'B'
COPY CHAR - 'C'

Egy olyan méretű játékpálya megalkotása, mint amilyet az említett játék tartalmaz, egy rajzolóprogrammal kb. 2-3 évig is eltartana, tehát a háttér szerkesztéséhez a program íróinak valamilyen más, kézenfekvőbb megoldást kellett találniuk. Mivel egy ilyen pálya elég sok ismétlődő elemet tartalmaz, jó módszer az, ha a felhasználó a pályát ilyen rajzpanelekből (blokkokból) építi fel. A blokkok külön könyvtárba kerülnek, innen választhatunk közülük. A könyvtárba 8x16=128 db blokkot helyezhetünk el, ez célszerű felhasználás esetén bőven elég akár egy 100 pályás játék képelemei részére is.

Minden blokk 5x5 db, egyenként 8x4 pixel méretű karakterből áll. A karaktereket a sprite-editorhoz hasonló pixelszerkesztőn alkothatjuk meg. Egy karakteren belül 4 színt használhatunk. A megszerkesztett karakterek a karakterkönyvtárba kerülnek, ahová összesen (32x8)-2=254 db karakter fér el. A blokkokba ebből a könyvtárból másolhatunk át karaktereket. Egy karakter - természetesen - nem csak egy blokkban használható fel.

SELECT CHAR

A funkcióbillentyűk és az 'E' billentyűk használatával elérhető funkciók a karakterekre vonatkozó munkatáblát jelenítik meg a képernyőn. Az 'F1' billentyűvel a képernyő alsó részén látható karakterkönyvtárba kerülünk, ahol a villogó négyzetkurzorral kiválaszthatjuk, hogy a könyvtár melyik karakterét akarjuk aktuális karakterré tenni. A tűz gomb megnyomása után a kurzor helyben marad és egy másik - hasonló - kurzorral átmehetünk a szerkesztő képernyőre (az aktuális karakter szerkesztése) vagy a könyvtár mellett álló blokkba (a karakter bemásolása az aktuális blokkba). Az aktuális karakter sorszámát a képernyő közepén a CHARACTER NO: ... felirat mellett láthatjuk.

EDIT CHAR

Ha a könyvtárat függőlegesen elhagyjuk vagy az 'F3' gom[illegible] használjuk, átkerülünk a képernyő bal felső részén látható karakterszerkesztőbe. Itt lehetséges az aktuális karakter pixeleinek átszerkesztése. A szerkesztés az EDIT SPRITE-menünél ismertettek szerint zajlik, a változtatások a szerkesztővel párhuzamosan az aktuális karakterben is megjelennek a könyvtárban. Ha ezt a karaktert már átmásoltuk a szerkesztett blokkba, akkor a karakterszerkesztés eredményei ott is azonnal megjelennek. A szerkesztés a színmenü aktuális (fényes) típusánál beállított színnel történik.

EDIT COLOUR

A karakter-munkatábla alsó részén egy színskála látható, amelyet az 'F5' billentyűvel vagy úgy érhetünk el, hogy a kurzorral a könyvtárat lefelé elhagyjuk. A színskála funkciója megegyezik az EDIT SPRITES-menüben betöltött szerepével: a színmenü aktuális színének megváltoztatását végezhetjük vele az ott leírtak szerint. A színváltás itt azonban nem csak a szerkesztett karakterre, hanem az aktuális blokk hasonló színtípussal megrajzolt pixeleire vonatkozik. A színváltással párhuzamosan az aktuális karakter képe is megváltozik a könyvtárban és a szerkesztőben.

SELECT COLOUR

A képernyő jobb felső részén látható a szerkesztett blokk színmenüje, amelyet az 'F7' billentyűvel vagy a pixelszerkesztő jobbra történő elhagyásával módosíthatunk. Egy karakteren (egyben blokkon) belül 4 színt használhatunk: 3 főszínt (COLOUR 1-3) és egy alapszínt. Azt, hogy melyik színnel rajzolhatunk a karakterszerkesztőben a színmenü aktuális típusa után álló négyzet színe határozza meg. Az aktuális színtípus megváltoztatása az EDIT COLOUR opcióban történik. Vigyázat, ha a pixelszerkesztés közben valamelyik típus színét megváltoztatjuk, az aktuális blokk összes hasonló színnel megrajzolt pixele megváltozik, sőt azok a blokkok is, ahol a szerkesztés alatt álló karakter fel lett használva!

SELECT BLOCK

Az 'S' billentyű megnyomásával a blokkkönyvtárba kerülünk, ahol egymás mellett helyezkednek el a megszerkesztett blokkok (alapállapotban csupa üres blokk). Mint már említettük a könyvtárban 128 blokk számára van hely, amelyek között a blokkkurzorral (5x5 karakter méretű fényes négyzet) álíthatjuk be, hogy melyik legyen az aktuális. A tűz gomb megnyomása után visszakerülünk a karakter-munkatáblára és elkezdhetjük az aktuális blokk szerkesztését. Az aktuális blokk sorszáma a képernyő közepén a BLOCK NO: ... felirat mellett látható.

EDIT BLOCK

Ha a karakterkönyvtárat jobbra elhagyjuk vagy megnyomjuk az 'E' billentyűt, a kurzor átkerül a szerkesztett blokkba. A tűz gomb megnyomásával bemásolhatjuk ide az aktuális karaktert, akár többször is. A blokk szerkesztésével párhuzamosan a blokkkönyvtárban is megjelennek az aktuális blokkon végrehajtott változtatások. Ha egy blokk szerkesztését befejezettnek tekintjük, egyszerűen válasszunk csak egy másikat aktuálisnak.

EDIT MAP

Az 'M' billentyű megnyomásával belépünk a tulajdonképpeni háttér szerkesztőjébe. Itt egy blokk nagyságú villogó kurzorral mozoghatunk, a tűz gomb megnyomásával az aktuális blokkot bemásolhatjuk a kurzor helyére. A program a pálya megalkotására egy 512x8 blokk méretű helyet tart fenn, ami - figyelembe véve, hogy egy képernyő magassága 5 blokk - egy 102 (!) képernyőből álló háttér megszerkesztését teszi lehetővé. Ez egy elég szép szám, egy ideig eltart, amíg feltöltjük. Természetesen nem kötelező az összes helyet kihasználnunk, rövidebb pályát is alkothatunk.

PAINT BLOCK

Gyakran előfordulhat, hogy egyes blokkok akár 15-20 egyforma karaktert is tartalmaznak. Ilyenkor meglehetősen körülményes dolog lenne a megfelelő helyekre egyenként bemásolgatni a karaktereket. Ezen a problémán segít a 'P' billentyűvel aktiválható PAINT BLOCK funkció. Egy újabb munkatábla jelenik meg, amelyen az aktuális blokk nagyított és normál méretű képe, illetve a nagyított kép mellet a színmenü 4 színéből álló színskála látható. A blokk nagyított méretű képén egy téglalap alakú, egy pixel méretének megfelelő nagyságú kurzor látható, amelynek aktuális színét a skála melletti négyzet jelzi.

A kurzorral a blokk pixeleit változtathatjuk meg. Egy-egy átalakításnál a blokk középső karaktersorai (a 3. vízszintes és a 3. függőleges sor) a blokk vízszintes és függőleges tengelyeiként funkcionálnak. Egy-egy pixel módosításakor a változtatások tükröződnek a tengelyekre, ami lehetővé teszi, hogy akár az összes karaktert is nagyon gyorsan hasonló adatokkal tölthessük fel.

A blokkon történő változtatások azonnal megjelennek a normál méretű képén, illetve a karaktermunkatábla szerkesztőjében, az aktuális karakterben (ha az az átszerkesztett blokkban benne van) és a blokkönyvtárban is.

Megjegyzendő, hogy itt egy egészen apró kis software-hiba is felfedezhető: a változtatások néha nem jelennek meg a blokk összes karakterében, 1-2 karakter nem változik meg. Ezeken a kurzorral újra el kell végezni a kívánt módosítást. Ez egészen apró hiba, nem befolyásolja számottevően a funkció működését (még így is sokkal gyorsabban haladunk, mintha egyenként másolgatnánk a karaktereket a blokkba).

COPY BLOCK és COPY CHAR

Ha egyes blokkok csak apró részletekben térnek el egymástól - esetleg csak a színükben -, nem kell a blokkot újra megrajzolnunk, mert a COPY BLOCK ('B') opció segítségével átmásolhatjuk a blokkot: a blokkurzorral kijelöljük a másolandó blokkot (villogni kezd), majd azt a helyet, ahová a blokkot másolni kívánjuk.

Mivel az egyes blokkok a színmenü standard színeivel dolgoznak, a blokkban szereplő karaktereket nem tudjuk más blokkban is felhasználni, ha az egyik blokknak mások a színei, mint a másiknak. Ezen a problémán segít a COPY CHARACTER ('C') opció, melynek segítségével - a COPY BLOCK-nál leírtakhoz hasonlóan - a karakterkönyvtárban átmásolhatunk egy karaktert.

Edit SFX-menü

Egy lövöldözős játékhoz elengedhetetlenül hozzátartoznak az egyes eseményekhez (lövés, az ellenség megsemmisítése, stb.) tartozó hangeffektusok. A SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT írói is ellátták a programjukat egy olyan menüvel (EDIT SFX), amelynek a segítségével a felhasználók könnyen és gyorsan zajokat generálhatnak. A funkció két menüpontot tartalmaz: a SELECT SFX ('F1') opcióval az aktuális (fényes) zajt állíthatjuk be. A program huszonnégy zaj, az alábbi eseményekhez tartozó hangok megszerkesztését engedélyezi:

PLR 1 FIRE: Az 1. játékos lövése
PLR 1 EXPL: Az 1. játékos halála
PLR 1 START: Az 1. játékos megjelenésekor hallható hang
PLR 1 X-LIFE: Bonus-élet elérésekor hallható hang
PLR 2 FIRE: Az 2. játékos lövése
PLR 2 EXPL: Az 2. játékos halála
PLR 2 START: Az 2. játékos megjelenésekor hallható hang
PLR 2 X-LIFE: Bonus-élet elérésekor hallható hang
ENEMY FIRE 1-8: 8 féle hang az ellenség lövésekor
ENEMY EXPL 1-8: 8 féle hang az ellenség halálakor

A játékosra vonatkozó hangeffektusokat a program automatikusan hozzárendeli a játékhoz, az ellenség zajaira pedig az EDIT OBJECTS-menü EDIT ENEMY BITS opciójában hivatkozhatunk a zaj számával.

Az egyes hangok megnevezései közül a joystick segítségével választhatjuk ki az aktuálisat, amelyet fényesen láthatunk. Ha SELECT SFX funkcióban megnyomjuk a tűz gombot, meghallgathatjuk az éppen aktuális hangot, majd a szelektálást folytathatjuk azután tovább. Az aktuális hang szerkesztését az EDIT SFX ('F3') opcióban végezhetjük.

A képernyő felső felében 8 tolókapcsolót láthatunk, amelyek az aktuális hangot határozzák meg. A kapcsolók között a joystick jobbra/balra mozgatásával választhatunk (az aktuális fényes), magát a kapcsolót pedig a fel/le irányokkal állíthatjuk. A tűz gomb megnyomásával meghallgathatjuk azt a hangot, amelyet a kapcsolók jelenlegi állása eredményez, majd folytathatjuk a hang szerkesztését.

Arról, hogy egy-egy zajt pontosan hogyan lehet megalkotni, nem lehet leírást nyújtani, mert a 8 kapcsoló különböző állásai a hangeffektusok variációinak ezreit teszik lehetővé. Ezért csak a kapcsolók funkcióit ismertetjük, a felhasználók kívánságaik szerint szórakozhatnak a hanggenerátor által nyújtott lehetőségek kitapasztalásával....

A WVE (WAVE) kapcsoló segítségével kiválaszthatjuk azt a hullámformát, amellyel a hang meg fog szólalni. A C-64 hanggenerátora, a SID chip az alábbi 4 hullámformát tudja megszólaltatni:

- "Fehér" zaj: a zajok, zörejek a zenei hangoktól annyiban különböznek, hogy nem periodikus rezgésű hullámok. Segítségükkel széleskörű lehetőségek nyílnak robbanások, lövések stb. hangjának előállítására.

- Négyszögjel: a szintetizátorokhoz hasonló éles, több szólamban hallatszó hanghatásokat érhetünk el vele. Űrhajós játékokban pl. a lézerágyú hangját szimulálhatjuk ezzel a hullámformával.

- Fűrészfog-jel: a négyszögjelnél kicsit tompábban zengő, egy szólamban hallatszó hangok csiholására alkalmas.

- Háromszög-jel: mivel ez a hullámforma erősen hasonlít a színuszjel-hez, kellemesen lágy hangzást eredményez. Segítségével leginkább a fuvola vagy egy nagyon lágyan szóló orgona hangjához hasonló effektusokat kreálhatunk.

A hanggenerátoron megszólaltatott hangok dinamikáját a SID chip ADSR-generátorának programozásával módosíthatjuk. Az ADSR egy angol szavak kezdőbetűjéből összeállított mozaikszó, ami az alábbi hangjellemzőket takarja: Attack - felfutás; Decay - lecsengés egy közbenső szintig; Sustain - kitartás; Release - lecsengés nulláig, elhalkulás. A programban az ADSR első két tagját modulálhatjuk az ATK (ATTACK) és a DEC (DECAY) kapcsolók segítségével.

A megszólaltatott hangok magassága attól függ, hogy a hangok milyen frekvenciával rezegnek. A frekvencia módosítását a PIT kapcsoló használatával végezhetjük.

A RISE (emelkedés) és FALL (esés) jellemzők a hang megszólalásának időtartamára vannak hatással. Mind a két jellemzőhöz két kapcsoló , az SPD (SPEED - sebesség) illetve a TIM (TIME - idő) tartozik. Az SPD-k azt határozzák meg, hogy a hanglánc változása milyen sebességgel történjen, a TIM-ek pedig ezeknek az időtartamát szabályozzák. A FALL TIM kapcsolóját nagyra állítva a megszólaltatott hangot "visszhangosíthatjuk".

Az egyes hangok szerkesztése mindaddig tart, amíg az 'F1' billentyűvel új SFX választását nem kérjük vagy az 'X' billentyűvel vissza nem térünk a főmenübe.

Végezetül megjegyeznénk, hogy akiket a C-64/128 gépek hangprogramozása bővebben érdekel, azoknak ajánlhatjuk a "C-64/128 zenekedvelőknek" (LSI ATSz. 1987) című kiadványt. Ebben - többek között - részletes információkat szerezhetnek a SID chip programozásáról, zene és grafika ötvözéséről, szintetizátorprogramok készítéséről és megismerkedhetnek jónéhány zenei program kezelésével.

Player Limitations-menü

A menü jórészt az EDIT OBJECTS-menü EDIT ENEMY BITS opciójában ismertetett paramétereket tartalmazza, de ezek most nem az ellenséges alakzatokra, hanem az 1. ('F1' - PLAYER 1) illetve a 2. játékosra ('F3' - PLAYER 2) vonatkoznak. A menü választása után a képernyőn az említett menü EDIT OBJECT opciójában beállított három paraméter (COLOUR, ANIM TYPE, ANIM SPD) és a játékos képe jelenik meg (ez utóbbi TEST OBJECT üzemmódban). Ezalatt néhány paraméter megnevezése látható, amelyek között a joystick fel/le mozgatásával választhatunk aktuálisat (fényes). Az aktuális paraméter változtatását a tűz gomb illetve a fel/le irányok együttes használatával végezhetjük. Az alábbi paramétereket állíthatjuk be:

- PLAYER ENABLED: Mint már az eddigiekből is kiderült, a játékban két játékost engedélyezhetünk. Ez azonban nem a szokványos két játékos szisztéma (egy halálig játszik az 1. játékos, aztán a másik), mert a két játékossal folyó játékban a játékosok EGYSZERRE játszanak! Így tulajdonképpen a játékosok egymás ellen is játszanak (ki gyűjt több pontot), nem is beszélve arról, hogy így az előttük álló ellenségek leküzdése sem lesz olyan nagyon nehéz. A paraméternél YES/NO választási lehetőség áll előttünk, ha mindkét játékosnál YES-t választunk, akkor a játék elindítása után először az 1. játékos jelenik meg, majd - a hozzátartozó joystick tűz gombjának megnyomására - a 2. is. Ilyen két játékossal történő játéknál a könyebb megkülönböztethetőség kedvéért célszerű a két játékost jelölő alakzatot - legalább - más színnel jelölni. Az 1. játékos pontszáma, a képernyő bal, míg a 2.-é a képernyő jobb alsó sarkában látható.

- NUMBER OF LIFES: Azt állíthatjuk be, hogy a játékosnak hány élete legyen a játékban (1-7). Ennek a paraméternek - természetesen - csak akkor van értelme, ha az EDIT OBJECTS-menüben azt állítottuk be, hogy valamelyik ellenséges alakzattal (vagy lövedékkel) való ütközéskor a játékosnak meg kell halnia.

- SPEED: Annak a sebességnek a beállítása 1-5 intervallumban, hogy a játékos a joystick mozgatására milyen hatékonysággal reagál, azaz milyen gyorsan mozog a képernyőn.

- AMOUNT OF BULLETS: A kész játékban a játékos akkor tud újabb töltényt kilőni, ha az előbbi sorozat már elhagyta a képernyőt. Egy-egy sorozat 1-3 töltényből állhat, amelyet az AMOUNT OF BULLETS után álló érték határoz meg.

- BULLET SPEED: A játékos lövedékének sebessége, értéke 1-9 lehet (a leggyorsabb a 9).

- DIRECTIONAL FIRE: Hasonlóan az ellenséges objektumokhoz, a játékosnál is megadható direkcinális tüzelési mód (YES/NO), vagyis hogy a tüzelés abba az irányba történjék, amerre a játékos halad.

- BULLET DURATION: Ezzel a paraméterrel állíthatjuk be, hogy a tűz gomb megnyomása után a töltény milyen gyorsan induljon el. Ha az értéket (00-99) nagyra választjuk, akkor tüzelés után a lövedék egy ideig a játékos előtt lebeg és csak - a paramétertől függően eltelt - idő után indul el. Ha az érték 00, akkor a töltény nem mozog, csak a játékos előtt jelenik meg.

- EXTRA MAN AT 10000: Az EDIT OBJECTS-menüben minden egyes ellenséges objektumnál beállítható, hogy - ha az ellenség meghalhat - elpusztításáért hány pontot kapjon a játékos. Lehetőség van minden 10.000 pont elérésénél egy szabad űrhajót juttatni a játékosnak, ha ezt a paramétert YES-re válasszuk.

- EDIT PLAYER AREA: Itt állíthatjuk be, hogy a képernyőn a játékos milyen határokon belül mozoghat. Választásakor megjelenik 4 kereszt alakú kurzor, amelyek által közrezárt képernyőrész lesz a játékos mozgásterülete. A kereszteket párosával mozgathatjuk, a kiválasztás a joystick fel/le illetve jobbra/balra húzásával történik (az iránynak megfelelő két kurzor fényes lesz), majd a mozgatásuk a megfelelő iránnyal és a tűz gombbal. A játéktér meghatározásától az 'F1' vagy az 'F3' használatával térhetünk vissza a menü képernyőjéhez.

- EDIT START POSITION: Választásakor az előbbi opció képernyőjét láthatjuk, el kell helyeznünk a játékost jelző alakzatot (természetesen ez csak a négy kurzor által meghatározott területen belül lehetséges). Ebben a pozícióban fog megjelenni a játékos a játék elején, illetve azután, hogy elvesztett egy életet. Ezután az 'F1' vagy az 'F3' használatával térhetünk vissza a menü képernyőjéhez.

- COLLISION WITH CHAR: ...
A megadott számnál nagyobb sorszámú karakterekkel történő ütközést figyeli. Értéke 0 és 255 közé eshet. Ha 0, akkor az összes karakterrel való ütközést jelzi, ha 255, akkor nem reagál semmire. Az EDIT BACKGROUND menüben a karakter-szerkesztésnél legyünk erre figyelemmel.

OR HIGHER ...
AND PLAYER WILL : STOP/DIE
Megadható, hogy ütközés esetén mi történjen a játékossal.
- STOP: A játékos nem fog reagálni az irányításra, akárhogy rángatjuk a joystick-et. (Azonban ha a szint SCROLL típusú, akkor tovább haladunk fölfelé!)
- DIE: Ütközéskor a játékos el fog halálozni...

Edit Attack Wawes-menü

Mint a neve is mutatja, ebben a menüben az ellenségek támadási hullámait kell beállítanunk. Ez két részből áll: először azt a pontot kell meghatároznunk, amelyikben az ellenségnek meg kell jelennie, majd - feltéve, hogy mozgatni akarjuk a képernyőn - azt a mozgást kell meghatároznunk, amelyet végezni fog. A menü az alábbi pontokat tartalmazza:

```
INSERT ENEMY - 'F1'
JOIN ENEMY   - 'F3'
DELETE ENEMY - 'F5'
--------------------
UNITS FREE:    ....
```

A program az alakzatok helyének és mozgásának "megjegyzésére" úgynevezett egységeket (UNIT) tart fenn. A szabad egységeket az UNITS FREE után álló szám jelzi, kezdetben 3000. Ha az egységek elfogynak, vagy a maradék már nem elegendő egy újabb ellenségre, akkor nem tudunk több alakzatot a pályán elhelyezni. Egy alakzat által elfoglalt egységek mennyisége az alakzat animációjának bonyolultságától és mozgásának hosszúságától függ, de a legrosszabb esetben is max. 22 egység lehet. Tehát a legbonyolultabb mozgatásokat figyelembevéve is legalább 135 ellenség mozgatását adhatjuk meg egy játékon belül. Ez azért elég szép szám!

INSERT ENEMY

Az 'F1' billentyű használatával történő választása után helyezhetjük el az ellenségeket a pályán. Az EDIT OBJECTS-menü munkaképernyőjét láthatjuk: az aktuális alakzat számát, nevét és képét (TEST OBJECT üzemmódban) illetve az animációjának típusához tartozó rekeszeket. Az aktuális alakzatot a joystick fel/le mozgatásával választhatjuk ki. Mivel az ellenségeket tartalmazó alakzatokhoz a 23-55 számok tartoznak, értelemszerűen csak ezek között tudunk szelektálni.

A tűz gomb megnyomása után megjelenik az EDIT MAP-menüben megszerkesztett pálya képe (ha az opciót már használtuk, abban a pozícióban, ahol az utolsó módosítást végeztük). Ezen először durva (ROUGH) léptetéssel mozoghatunk fel/le, ami lehetővé teszi, hogy egy 100 különböző képernyőt tartalmazó pálya esetén is gyorsan elérjük a kívánt képernyőt.

Újabb tűz gomb nyomás után a léptetés finommá (FINE) válik és már csak felfelé mozoghatunk. A léptetés gyorsasága megegyezik azzal a scroll-sebességgel, ami a játék folyamán a pályát lépteti a program. Ebben a fázisban már megjelennek az előzőleg elhelyezett alakzatok is és azt a mozgást végzik, amelyet "megtanítottunk" nekik. Ezen keresztül innen is kontrollálhatjuk, hogy a játékban hogyan fognak mozogni, nem kell minden alakzat elhelyezése után TEST GAME-et (ld. később) kérnünk. Ha megvan a kívánt képernyő nyomjuk meg ismét a tűz gombot.

A képernyőn megjelenik az aktuális alakzat képe, amelyet a joystick-kal mozgathatunk. Először meg kell határoznunk azt a helyet (START POINT), ahol az alakzat a játék során meg fog jelenni.

Figyelem, a megjelenés arra a pillanatra vonatkozik, amikor a játékos már az itt látható képernyő összes pixelsorát látja a játékban! Tehát ha pl. a belépési pontot a képernyő közepére választjuk, akkor az a játékban úgy fog kinézni, hogy amikor a játékos pontosan azt a képernyőt látja a játékban, mint mi most a programban, akkor hirtelen megjelenik középen egy ellenség és a horizont teljes szélességében nagy mennyiségű lőszerrel árassza el a játékteret. Ez különösen kellemes történés abban az esetben, amikor szegény, mit sem sejtő játékos is a képernyő közepén halad, mert akkor a megjelenés pillanatában egyből neki is megy az ellenségnek...

A kezdőpontot nem kötelező a képernyő területén megadni, a kereten is elhelyezhetjük az ellenséget (pl. a játékban álló objektumokat a keret felső részen célszerű elhelyezni). Ilyenkor az ellenség a pályával együtt "bejön". Természetesen az alsó és oldalsó részek bármely pontját is választhatjuk startpontnak, de ilyenkor az alakzatot be kell mozgatnunk a képernyőre (különben nem fogjuk látni). A tűz gomb megnyomásával véglegesen kijelöljük az ellenség belépési pontját.

Ahogy ezután mozgatjuk az alakzatot, úgy fog mozogni a játékban is (természetesen nem kötelező mozgatni az ellenséget a képernyőn). Összesen 127 lépést "taníthatunk" meg egy-egy alakzatnak, ez kb. 8-12 memóriaegységet foglal el (viszonyítási alapként elmondanánk, hogy a képernyő szélessége kb. 25-26 lépés). Ha 127-nél többet akarunk még lépni, a keret villogni kezd és az alakzat egy helyben marad. Ha az összes lépést kimerítettük és az alakzat még mindig a képernyőn van, akkor a játékban az alakzat az utolsó lépés helyén megáll (de továbbra is lő), majd a képernyővel együtt tűnik el.

Ha a mozgási láncot befejezettnek tekintjük (vagy már kimerítettük a 127 lépést), az 'F7' billentyű megnyomásával olvassuk be a memóriába. Ha elegendő egység áll rendelkezésre akkor egy kis idő múlva (PLEASE WAIT), ha nincs már elég hely, akkor rögtön az opció elejére, aktuális ellenség meghatározásához kerülünk vissza.

Nem árt ha figyelünk arra, hogy ha az adott képernyőt az EDIT LEVELS-menüben (ld. később) SCROLL típusú szintben helyeztük el, akkor a pálya - a rajta mozgó ellenséggel együtt - folyamatosan scrollozódik felfelé. Tehát ha a mozgást túl sokáig nyújtjuk vagy a képernyő aljához túl közel megyünk, a fáradozásunk - részben - kárba vész, mert lehet, hogy nem fogjuk az eredményt teljes terjedelmében látni. A scrollozásnak ez a tulajdonsága néha hasznunkra is válhat: az ellenség mozgásának gyorsaságát (ld. EDIT OBJECTS-menü) a pálya scrolljánál jóval nagyobbra állítva megoldhatjuk azt is, hogy az ellenség a pálya alján kimegy, majd újra visszajön. A SCROLL-képernyőkhöz tartozó mozgatások "belövése" elég babra munka, de a játékunk élvezetessé tételéhez feltétlenül hozzátartozik.

JOIN ENEMIES

Többször előfordul, hogy ugyanazon képernyőn belül két, vagy akár több alakzatot is hasonló módon kívánunk mozgatni. Ilyenkor nem feltétlenül szükséges az ellenséget újra az INSERT ENEMY opcióval megtanítanunk a mozgásra, mert az 'F3' billentyűvel aktiválható JOIN ENEMIES funkció lehetőséget nyújt nekünk egyfajta "árnyékmozgatásra".

Az opció választása után az INSERT ENEMY-nél leírtakhoz hasonlóan zajlik a műsor: először kiválasztjuk az aktuális ellenséget (ez más is lehet, mint amihez a mozgást viszonyítani fogjuk), majd ROUGH- illetve FINE-scroll után az aktuális képernyőt. A tűz gomb megnyomása után a megjelenő kereszt alakú kurzor segítségével meg kell határoznunk, hogy a képernyőn lévő alakzatok közül melyiknek a mozgását kívánjuk "átörökíteni" (LINK TO WHAT). Természetesen, ha a képernyőn nincs alakzat (vagy olyan területet jelöltünk ki, ahol csak a háttér látszik), akkor a funkció értelmetlen, a program megszakítja a végrehajtást és visszatér az opció elejére.

A tűz gomb megnyomása után megjelenik az aktuális tárgy képe (OFFSET), amelyet a joystick-kel a kívánt startpontba kell mozgatnunk, majd újabb tűz gombbal beolvastatnunk a memóriába. A játékban a most aktuális objektum teljesen ugyanúgy fog mozogni, mint az, amihez viszonyítottuk.

Az opció használata jelentős memóriamegtakarítást jelent, mert így nem kell újabb egységeket felhasználnunk a linkelt ellenségek mozgatásához. A játék is izgalmasabb lesz, mert pl. 5-6 lövöldöző ellenséget mozgatva egy képernyőnyi pályán, igazán forró légkört teremthetünk.

Az új alakzat belépési pontját az eredetihez képest magasabbra (mondjuk 3/4 képernyővel feljebb) választva késleltetve is megjeleníthetjük a linkelt alakzatokat. Ilyen módszerrel például jobbról balra haladva beteríthetjük az egész pályát töltényekkel. Egy ilyen kis kedvesség természetesen tönkreteszi a játékosok idegrendszerét (és joystick-ját), de erős a gyanúnk, hogy a shoot'em up-játékok készítőinek ez is a bevett céljuk.

Ha linkelt mozgatású ellenséget kívánunk a játékban felhasználni, természetesen figyelmet kell a pálya szerkesztésénél fordítani arra is, hogy ezeknek az ellenségeknek a mozgása szabályozottnak tűnjék, pl. készítsünk 4-5 egymással párhuzamos csatornát.

DELETE ENEMY

Ennek a funkciónak a segítségével törölhetjük azokat az alakzatokat, amelyeket az előbbi két opcióban helyeztünk el a pályán. Ezáltal memóriaegységeket szabadíthatunk fel újabb ellenségek elhelyezésére.

Az 'F5' billentyű megnyomása után ROUGH- és FINE-scroll segítségével meg kell keresnünk azt a képernyőt, amelyről törölni akarunk, majd a megjelenő keresztkurzort a törlendő alakzatra kell állítanunk (DELETE WHAT?). A tűz gomb megnyomása után a program nyomatékosítást vár (ARE YOU SURE?). A tűz gombra a törlés végrehajtódik, 'F1' v. 'F3' v. 'X' v. 'SPACE' megnyomására a funkcióból abortálhatunk.

Figyelem, ha egy olyan alakzatot törlünk, ami viszonyítási alap volt más alakzatok mozgásához, az összes ilyen linkelt alakzatot "kinyírjuk"!

Edit Levels-menü

Az a 102 képernyő, amit az EDIT MAP-menüben megszerkeszthetünk nem feltétlenül kell, hogy a játék teljes hosszúságát jelentse, ennél jóval hosszabb pályákat is alkothatunk az egyes képernyők többszöri felhasználásával. Erre az 'L' billentyűvel elérhető EDIT LEVELS-menü nyújt nekünk lehetőséget. Ebben a menüben az említett 102 képernyőt szintekbe szervezhetjük, megadhatjuk, hogy az egyes szintek teljesítésekor mi történjék, játékhurkokat készíthetünk stb. Egy szint akár mind a 102 lehetséges képernyőt is tartalmazhatja.

Az 'F1' billentyűvel hívható EDIT LEVEL PARAMETERS opcióban állíthatjuk be az egyes szintekre vonatkozó jellemzőket. A megjelenő képernyőn 22 sorban és 5 oszlopban láthatóak ezek a paraméterek, amelyek között a joystick megfelelő irányban történő mozgatásával váltogathatunk. Az egyes paramétereket a tűz gomb lenyomva tartása mellett a joystick fel/le mozgatásával tudjuk változtatni. A szintek a játék során szám szerinti sorrendben követik egymást, kivéve, ha valamelyiknél az END OF LEVEL-t LOOP-ra választottuk (ld. később).
Az egyes oszlopokban a következő paraméterk állíthatóak be:

LEVEL:

Itt látható, hogy a sorban melyik szintre vonatkozó paraméterek találhatóak meg. 22 szintet tudunk szervezni a játékunkban, mindegyikhez egy sornyi információ tartozik. Az aktuális szint fényes.

TYPE:

Ebben az oszlopban adható meg, hogy a szint a játékban milyen típus szerint legyen mozgatva. Három típust különböztethetünk meg:

- SCROLL: a szint a játékban a SPEED által meghatározott sebességű pixelscrollal, folyamatosan scrollozódik lefelé addig, amíg el nem érte az utolsó képernyőjét. Ilyen típusú pályák vannak a játékok között ismertetett TERRA COGNITA-ban, de az űrhajós/lövöldözős játékok legtöbbjében is.

- PUSH: a szint csak akkor scrollozódik tovább, ha a játékos elérte a képernyő tetejét és tovább nyomja felfelé a joystick-et. Ilyenkor is csak annyit halad a pálya, amíg a joystick felfelé nyomása tart. Hasonló típusú szintek találhatóak a RAMBO és COMMANDO játékokban.

- STILL: az aktuális képernyő nem mozog, helyben marad a DURATION által meghatározott ideig. Ezzel a lehetőséggel a játékot lassíthatjuk, esetleg az ilyen szintekre nehezebben megsemmisíthető ellenségeket helyezhetünk el (de ilyenkor ki kell számolnunk azt az időt, amennyi alatt az ellenség megsemmisíthető, hogy ne kellejen a játékosnak az "üres" pályán sokat várakoznia). A STILL típusúra választott szintek értelemszerűen csak egy képernyőből állnak. Ha egy olyan szintet választunk STILL-re, amelyik több képernyőből áll, akkor a szintnek csak a legelső képernyőjét fogja értelmezni a program.

SPEED:

Azt határozza meg, hogy a szint scrollja milyen sebességű legyen. Értéke 1 vagy 2 lehet, a 2 kétszer gyorsabb. STILL-típusú képernyőnél a SPEED értelmetlen lenne, nem állítható (helyén csak egy vonalat láthatunk).

DURATION:

A STILL-típusú szinteknél állíthatjuk itt be azt az időtartamot, amely meghatározza, hogy a pálya meddig maradjon a képernyőn. Ez az érték 00-tól 99 másodpercig terjedhet, ezután az idő letelte után a program az END OF LEVEL szerint meghatározott módon a következő szintre ugrik. PUSH- és SCROLL-típusú szinteknél ez a paraméter nem értelmezhető, helyén csak egy vonal látható.

END OF LEVEL:

Azt határozhatjuk itt meg, hogy a szint utolsó képernyője - STILL-nél az idő letelte - után a következő szint milyen módon jelenjen meg a képernyőn. Ebben az oszlopban három paramétert használhatunk:

- CONTINUE: a következő szint első képernyője fokozatosan bescrollozódik a pályára (ha ez a szint PUSH-típusú, akkor a játékosnak ehhez ki kell mennie a pályáról felfelé).

- REDRAW: az aktuális szint utolsó képernyőjének elérésénél azonnal a következő szint első képernyője jelenik meg. Ilyen esetekben egy villanást is észlelhetünk. Ez nem hiba, hanem abból származó apró kellemetlenség, hogy a gépnek valamennyi időre van szüksége ahhoz, hogy ezt az egy képernyőnyi adatot betöltse a képernyőmemóriába.

- LOOP: hurok. Ha valamelyik szint ezzel végződik, akkor a következő szint az első lesz és onnan folytatódik a játék. LOOP-ot a megrajzolt pálya utolsó (102.) képernyőjét tartalmazó szintnél és a 22. szintnél érdemes választanunk, hogy a játék újra kezdődjön. Figyelem, a LOOP végződésű szintek után csak egyszer kerül vissza a játékos a játék elejére, ha a program egy egyszer már végrehajtott LOOP-ot talál, akkor a következő szintre ugrik. Ez a 22. szintnél ugyanolyan, mintha végrehajtotta volna a LOOP-ot, mert a 22. után ismét az 1. szint következik (...a végtelenségig).

Ha az EDIT LEVEL PARAMETERS opcióban a joystick-kel jobbra vagy balra elhagyjuk a képernyőt, illetve megnyomjuk az 'F3' billentyűt, az EDIT LEVEL MAP opcióba jutunk. Itt határozhatjuk meg, hogy az aktuális szint mely képernyőket tartalmazza. Egy szint lehet akár a pálya összes képernyője is, de nincs lehetőség nem szomszédos képernyőket ugyanabba a szintbe szervezni. Erre az EDIT MAP-menüben, a pálya megszerkesztésénél legyünk figyelemmel.

A szintek szervezése két nagy nyíl segítségével lehetséges, amelyek a szint első képernyőjének alját és utolsó képernyőjének tetejét jelzik. A nyilak végén látható az aktuális szint száma is. A nyilak között a joystick felfelé vagy lefelé történő húzásával választhatunk attól függően, hogy a szintet melyik irányban kívánjuk kiterjeszteni vagy összehúzni. A nyilak helyzetének módosítása a tűz gomb és a joystick fel/le történő mozgatásával lehetséges, a pálya képe nagy gyorsaságú ROUGH-scrollal mozog. STILL-típusú szintnél a két nyíl - értelemszerűen - ugyanazon a képernyőn van és bármelyik mozgatásánál a másik nyíl is vele mozog.

Ha befejeztük a szint határainak meghatározását, a joystick jobbra vagy balra mozgatásával illetve az 'F1' billentyű használatával visszatérhetünk az EDIT LEVEL PARAMETERS opcióba.

Edit Front Message-menü

A betöltődés után a legtöbb játéktípusnál egy rövid szöveget láthatunk a képernyőn, amely tömören summázza a játék történetét és azokat a feladatokat, amelyek a játékos előtt állnak. A SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT az EDIT FRONT MESSAGE-menüben biztosít nekünk erre lehetőséget. Itt összesen 13 sornyi (420 karakternyi) szöveget helyezhetünk el különböző fényeffektusokkal. A menü az alábbi opciókat tartalmazza:

```
EDIT CHARACTER SET  - 'F1'
EDIT MESSAGE        - 'F3'
EDIT MESSAGE FX     - 'F5'
--------------------------
EXIT                - 'F7'
```

Az üzenet elhelyezésére egy karakterkészlet áll rendelkezésünkre, amit tetszés szerint átszerkeszthetünk. Természetesen nem kötelező ebben a készletben feltétlenül betű-karaktereknek szerepelnie, pl. a billentyűkhöz tartozó karaktereket megfelelően megszerkesztve akár egy címképet is rajzolhatunk.

EDIT CHARACTER SET

Az 'F1' billentyű megnyomására megjelenik a karakterszerkesztő munkatábla. A képernyő közepén látható a kinagyított karakterkészlet pixelszerkesztője, benne az egy pixel méretű kurzorral. Ennek a segítségével scrolloztathatjuk jobbra/balra a készlet szerkesztőben lévő részét, illetve a tűz gomb megnyomásával egyszerű set/reset típusú pixelszerkesztést végezhetünk. Ha a tűz gomb lenyomva tartásával a joystick-et mozgatjuk, folyamatos szerkesztésre is lehetőség van.

A könnyebb elkülöníthetőség végett a szerkesztőben lévő karakterek háttérszíne két színnel, sakktáblaszerűen van jelölve. Ez a két alapszín azonban csak a szerkesztés megkönnyítésére léteznek, a bejelentkező szövegnél a papír színe mindig fekete (a tinta színének beállítását a menü EDIT MESSAGE FX opciójában végezhetjük).

A szerkesztő alatt látható a karakterkészlet normál méretű képe két sorban, amelyben a szerkesztőben végzett változtatások azonnal megjelennek. A karakterkészlet 64 karakterből áll, ASCII 32-től ASCII 95-ig terjedő kódokat definiálhatjuk. A karakterek a készletben nem a kód szerint emelkedő sorrendben helyezkednek el, hanem az alábbiak szerint:

1.sor:
- ASCII 64 : "kukac"
- ASCII 65-ASCII 90: a betűbillentyűkhöz tartozó karakterek A-tól Z-ig
- ASCII 91-ASCII 95

2.sor:

ASCII 32: space

ASCII 33-ASCII 47: Itt a shiftelt számbillentyűkre megjelenő karakterek, illetve a szorzás, összeadás, vessző, kivonás, pont és osztás karakterek szerepelnek,de mivel a menü beírásánál nincs shift,ezekre a helyekre két karakter méretű számokat kell definiálnunk. A játék futása közben a karakterkészlet 34.-53. helyei lesznek felhasználva a játékosok eredményének kijelzésére (1,2,3 ... 0 két karakter szélességben.

ASCII 58-ASCII 62: Ez itt elméletileg a kettőspont, pontosvessző, kisebb, egyenlő és nagyobb karakterek helye lenne,de a shift hiánya miatt a két karakter szélességű számok utolsó tagjait kell ide generálnunk.

ASCII 63 : Ez az ASCII-kód szerint a kérdőjel helye, de mivel ezt nem érhetjük el, ide azt a karaktert kell definiálnunk, ami a játékban a játékos hátralévő életeit fogja jelezni (a pontszám alatt lesz látható.

ASCII 48-ASCII 57: A számbillentyűkhöz tartozó karakterek 1-től 0-ig.

Figyeljünk arra, hogy a megfelelő helyekre a megfelelő karaktereket helyezzük el, mert a karakterek kavarodása a későbbiekben kellemetlenségekhez vezethet.

EDIT MESSAGE

Az 'F3' billentyű megnyomása után megjelenik egy fekete alapszínű képernyő, amelynek közepén a billentyűzet használatával elhelyezhetjük a játékunk bejelentkező szövegét. Ez a szöveg maximum 13 sor hosszúságú lehet, egy sorba 40 karaktert helyezhetünk el. A sorok között a joystick segítségével mozoghatunk, a CRSR-, RETURN-, SHIFT-, DEL-, Commodore- és CTRL-billentyűk nem használhatóak.

A szöveg begépelését az egy karakter méretű kurzor segíti, amely automatikusan a következő pozícióba lép, ha megnyomjuk valamelyik karakterhez tartozó billentyűt. Ha valamelyik sort befejeztük, a joystick segítségével kell a következő sor elejére állnunk.

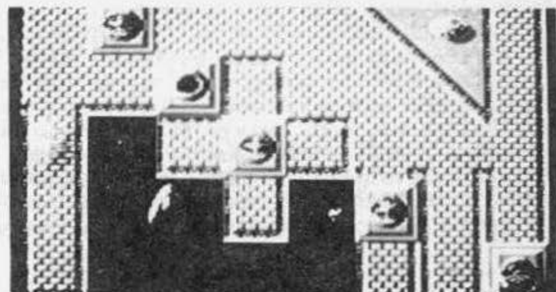
EDIT MESSAGE FX

A képernyő tetején látható MESSAGE COLOUR EFFECT: ... felirat után álló szám (01-23) határozza meg, hogy a bejelentkező szöveg milyen színeffektussal jelenjen meg a képernyőn. Ezt az 'F5' billentyűvel elérhető EDIT MESSAGE FX opcióban állíthatjuk be.

A színeffektusok a feketén kívül létező 15 féle tintaszínt jelentik, ezenkívül a 16-tól 23-ig terjedő effektek használatával különféle villogásokat, szivárványszerűen flash-elt megjelenítést érhetünk el.

Mivel a 'SPACE' és az 'X' billentyűk is használatosak a szöveg begépelésénél, a menü egyes opcióiból az 'F7' billentyű segítségével léphetünk ki.

Test Game



A menü két opciójának segítségével megvizsgálhatjuk, hogy mit sikerült az eddigi működésünkkel összehoznunk. A PROPER TEST ('F1') opció kérésekor a megszerkesztett játék pontosan ugyanabban a formában kezd működni, mintha már önállóan hívtuk volna be. Ezzel tehát már a kész játékot vizsgálhatjuk meg. A képen a SNAP'N'TICKLE egyik pályája látható.

A CHEAT MODE ('F3') opció segítségével a pálya szintjeinek és a rajtuk mozgatott alakzatoknak a tesztjét végezhetjük. Az opció választásakor az EDIT LEVELS-menü aktuális szintjétől indul a játék, a továbbiakban pedig úgy fut, mintha örökéletPOKE-ot juttatunk volna be: a játékos sosem fog meghalni.

Storage-menü

Ebben a menüben végezhetjük a program input/output műveleteit. A program disk drive-ot és magnót tud használni adathordozóként. Kimenthetjük az egyes menükben megadott paramétereket külön-külön, az összes adatot együtt, illetve a kész játékot már önálló futásra alkalmasan. A menü az alábbi lehetőségeket tartalmazza:

LOAD

SAVE SPRITES
SAVE BACKGROUND
SAVE OBJECTS
SAVE SFX
SAVE ATTACK WAVES
SAVE LEVELS
SAVE CHARACTER SET
SAVE ALL DATA

SAVE FINISHED GAME

CHANGE DEVICE

Az aktuális adathordozót a menü tetején látható STORAGE FROM ... (DISK/TAPE) felirat tartalmazza. DISK esetén a program a 8-as egységszámú meghajtót fogja megszólítani. Az adathordozó változtatása a CHANGE DEVICE opció segítségével lehetséges.

LOAD

LOAD választása esetén a program betölti az aktuális adathordozóról az általa felhasználhatónak értelmezett file-okat, DISK esetében a meghajtóban lévő lemezen lévő SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT által kimentett file-ok directory-ját (magnónk nem lévén, a TAPE-műveletekről nem tudunk nyilatkozni). Ha nem talál értelmezhető filet, akkor a program visszatér a menübe.

A directory két részre osztható: a bal oldali oszlopban a file-ok neve található, a jobb oldalon pedig az, hogy melyik menü adatait tartalmazza a file (ezt kimentéskor a gép automatikusan meghatározza magának). A joystick le/fel mozgatásával választhatjuk ki, hogy melyik file-t kívánjuk betölteni (fényes), szükség esetén a directory-t scrolloztathatjuk is vele. A tűz gomb megnyomása után elkezdődik az aktuális file betöltése, a jobb alsó sarokban egy kis négyzetben pedig kontrollálhatjuk, hogy a file töltéséből még hány blokk van hátra. A töltés befejezése után - vagy valamilyen olvasási hiba esetén - a program visszatér a menübe.

SAVE-opciók

Ha leülünk a programmal valami játékot írni, nem árt, ha eszünkbe jut Murphy törvényének esetünkre vonatkoztatott változata: a biztosíték mindig akkor fog kimenni, amikor már a kész játékot mentenénk ki (egy komolyabb játék megalkotása amúgy is hónapokat tesz ki), ezért nem árt ha a menükben végzett munkálkodásainkat - akár többször is - kimentjük valamilyen adathordozóra. Az adatok PRG típusú fileként kerülnek lemezre, kimentésük a SAVE-opciókkal lehetséges: kiválasszuk, hogy melyik adatcsoportot kívánjuk kimenteni, megadjuk a kimentendő file nevét (max. 14 karakter), majd RETURN-re elkezdődik a kimentés: a jobb alsó sarokban lévő négyzetben láthatjuk, hogy a file-ból még hány blokk mentése van hátra. Ha a program valamilyen hibát észlel, a kimentés megszakad és visszakerülünk a menübe.

Ahhoz, hogy a kimentett file-okban lévő adatokat a program a megfelelő helyre tudja visszaolvasni, a file-okat ponttal és egy karakter hosszúságú azonosítóval jelöli (ezért van, hogy csak 14 karakter hosszúságú lehet a név). Az alábbi táblázat szemlélteti, hogy az egyes adatcsoportok milyen azonosítókat kapnak és mennyi helyet foglalnak el a lemezen:

Típus	Azonosító	Terjedelem
SPRITES	.A	31 blokk
BACKGROUND	.B	36 blokk
OBJECTS	.C	6 blokk
SFX	.D	1 blokk
ATTACK WAVES	.E	12 blokk
LEVELS	.F	1 blokk
CHARACTER SET	.G	2 blokk
ALL DATA	.H	246 blokk

Ha a lemezen valamelyik - nem a programmal kimentett - file nevének a 15. karaktere pont és a 16. pedig az A-H karakterek valamelyike, a program beolvashatónak véli őket. Természetesen a program nem akad ki ettől, de egy ilyen adatblokk beolvasása elég látványos eredményeket fog az adott menüben produkálni (különösen a pálya képernyőinél).

A SAVE FINISHED GAME opció használata a program legkellemesebb része: ezzel mentjük ki a kész, befejezett, már önálló futásra képes játékot. Ilyenkor a lemezre egy 2 blokkos loader és 249 blokknyi információ kerül. A loader feladata a látványos betöltés: a turbókhoz hasonló többszínű villogást láthatunk közben (de ez nem turbó!). A kész játékot FAST LOAD-dal is visszatölthetjük, így legalább nem nőjük ki a nadrágunk szárát az unalomtól addig, amíg a játék egyébként bejön.

Figyelem! A kész játék a SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT-be már NEM tölthető vissza semmilyen módon! Ha a kész játék további csiszolgatását is evidenciában tartjuk, akkor az adatokat mentsük ki a SAVE ALL DATA opcióval is.

A SHOOT'EM UP CONSTRUCTION SET program ismertetése ezen a ponton véget is ér. Befejezésül még szeretnénk néhány hasznos információt, tippeket nyújtani a program használatához, egy játék elkészítésének abban a sorrendjében, amelyet mi a leglogikusabbnak tartunk:

1. Sprite-ok és alakzatok megszerkesztése

- Figyelembe véve, hogy milyen méretű játékokat lehet készíteni ezzel a programmal, a rendelkezésünkre álló 127 sprite-hely meglehetősen kevésnek tűnik. Ezért a sprite-ok szerkesztésekor legyünk figyelemmel arra, hogy egy db-ot minél több alakzatnál fel tudjunk használni animációs fázisként.

- A két menü COPY-funkciói jelentősen megkönnyítik munkánkat (és nem utolsó sorban időt takarítanak meg), használjuk őket minél többször

- Ha két játékost engedélyezünk a játékban, akkor nem árt, ha az ezekhez tartozó alakzatokat más színnel rajzoljuk meg. A sprite-ok CHANGEABLE-típusú színei az ellenségeknél is pont ilyen hasznosak, lehetőleg ezeket a színeket használjuk a megszerkesztésüknél.

- Az alakzatok mozgásakor nagyon látványos lesz, ha a sprite-oknál az egyik főszínnel árnyékot rajzolunk a sprite-nak (ld. URIDIUM)

2. A pálya képernyőinek szerkesztése

- Egy 102 képernyőt tartalmazó pálya megalkotása akár 3-4 hónap munkát is igényelhet. Célszerűen tesszük, ha a blokkok színeivel variálunk, így - kevés munkával - viszonylag változatos és élvezetes látványt nyújthatunk a játékosnak.

- A pálya szerkesztésénél mindig legyünk figyelemmel arra, hogy a színe - lehetőleg élesen - különbözzék a rajta mozgatni kívánt alakzatok domináns színeitől, mert a tisztelt játékosok ideggörcsöt fognak kapni, ha nem látják, hogy ki lövöldözik rájuk olyan nagyon.

- Ha URIDIUM- vagy TERRA COGNITA-szerű pályát tervezünk, amelyen "épületek" is vannak, nem árt, ha a látvány kedvéért egy jó ötletet is ellopunk ezekből a játékokból: valamilyen sötétebb színnel készítsünk árnyékot az "épületeknek".

- Ha a program által lehetővé tett 102 pályát mind fel akarjuk képblokkokkal tölteni, akkor ez 4080 blokk elhelyezését jelenti. A blokkok szerkesztéséhez rendelkezésre álló 254 db karakterhely ehhez viszonyítva elenyésző mennyiségnek tűnik, tehát törekedjünk arra, hogy olyan karaktereket tervezzünk, amelyeket minél több blokkban felhasználhatunk.

3. Támadási hullámok és szintek

- A shoot'em up játékok, akkor igazán élvezetesek, ha szinte minden képernyőn "forró a levegő": minél több alakzatot mozgassunk a képernyőn (ha nem mozgatjuk, akkor viszont nagyon szép legyen a szekvenciális animációja), erre a program kiváló lehetőségeket nyújt. Arra azért ügyeljünk, hogy a játékosnak is maradjon esélye. Bár ha jól belegondolunk, azok a lövöldözős játékok a legsikeresebbek, amelyek egyben a legjobban "sz..atják" (sic!)a játékost...

- A JOIN ENEMY opció többszöri használatával csoportos támadásokat is alkothatunk, láncban, vonalban stb. (megint csak ld. URIDIUM)

- A képernyőn nem csak egy sprite méretű ellenségeket mozgathatunk: ha több különböző sprite belépési pontját egymás melletti pozícióba választjuk és a JOIN ENEMY opcióval árnyékmozgatással mozgatjuk, akkor ez a játékban úgy fog kinézni, mintha egy nagy sprite mozogna (esetleg mindegyik alkotórésze eszeveszetten tüzelhet is, hadd élvezzen a játékos!). Ilyen összetett ellenségeket célszerű STILL-típusú képernyőn megjeleníteni, hogy esélyt adjunk minden darabjának a kilövésére.

- A SCROLL-típusú szinteken mozgatott alakzatok mozgásának tanításánál feltétlenül legyünk figyelemmel arra, hogy a pálya is folyamatosan lefelé mozog (nehogy a sprite úgy kimenjen a képernyőről, hogy tovább már ne is lássuk). Ha jól kombinálunk az ilyen mozgó pályáknál, olyan mókás alakzatokat is alkothatunk, amelyek kimennek a pályával együtt, majd hirtelen ismét berobognak a képernyőre, pontosan a kedves játékos fenekének kellős közepébe...

- A szinteket elég sok képernyőből felépítve, illetve a szintek végét elég sokszor LOOP-pal jelezve, a játékot a végtelenségig nyújthatjuk (bár ha a játékot az itt ismertetett szellemben írjuk meg, akkor erre sok szükség nincs: a játékos nagyon gyorsan befejezi a játékot). Az utolsó (22.) szintet lehetőleg STILL-típusúra válasszuk és LOOP-pal zárjuk le.

- STILL-típusú szinteknél fordítsunk nagy figyelmet arra, hogy a játékosnak ne kelljen túl sokat egy helyben álldogálnia egy üres pályán (figyeljünk a DURATION értékére), mert ez unalmassá teheti a játékot.

- PUSH-típusú szinteket lehetőleg csak COMMANDO vagy RAMBO-szerű "rohangálós" játékoknál használjunk, mert egy űrhajós/lövöldözős játékot nagyon lelassítanak.

4. Hang és bejelentkező szöveg

Ezeknek az opcióknak a lehetőségein - az eddig elmondottakon kívül - már nincs sok magyaráznivaló:

- A bejelentkező szövegnél rendelkezésre álló helyen nem túl sok mindent mondhatunk el. Tömören summázzuk a játék lényegét (ez egy lövöldözős játéknál kb. a következőképpen hangzik: "Juss minél messzebbre és maradj életben minél tovább!", ehhez esetleg hozzátehetjük, hogy "a játék után vegyél új joystick-et"). Ha két játékost engedélyeztünk a játékban, lehetőleg említsük meg, hogy ezek egyszerre játszanak.

- Vigyázzunk a karakterkészlet szerkesztésénél arra, hogy a megfelelő karaktereket a megfelelő helyen helyezzük el.

Jó szórakozást kívánunk mindenkinek!

ART STUDIO V1.1
OCP

THE ART STUDIO

Az ART STUDIO arra az ikonvezérlési rendszerre épülő grafikai tervező/rajzoló program, amelyet a Palo Altoban lévő kutatási központban (PARC) fejlesztettek ki, a XEROX használt először és az APPLE cég LISA és MACINTOSH típusú számítógépein keresztül vált közismertté - egyben közkedveltté - a hetvenes évek végén. Ennek az újszerű megoldásnak a lényege az, hogy a kezdő felhasználóknak nem kell bíbelődniük a bonyolult billentyűzetkezelés megtanulásával (nem is beszélve az adott géphez használható programozási nyelvről), mert az összes rendszerfunkció a funkcióra jellemző kis ábrák (úgynevezett "ikonok") segítségével elérhető. Ez a megoldás profi programozók számára egy kissé gyermetegnek tűnhet, de a laikusok számára rövid idő alatt lehetővé teszi a rendszer által nyújtott lehetőségek legteljesebb kihasználását.

Az ikonvezérlésű programok két legfőbb jellegzetessége a pull down ("húzd le")-menürendszer és a mouse ("egér"). A program fő funkcióit jelölő ábrák illetve feliratok (ikonok) a képernyő egy elkülönített részén helyezkednek el (esetünkben a képernyő felső részén), aktivizálásukat egy kurzor (az "egér") segítségével tehetjük meg. Az "egér" kifejezés APPLE-hagyomány: a LISA és MACINTOSH gépeken a kurzor irányítása nem joystick-kel vagy a billentyűzetről történik, hanem egy asztalon húzogatott műanyag dobozkával, az "egér"-rel. Ebből kifolyólag az egér által irányított kurzor is egér. Ebbe most nem bonyolódunk bele nagyon - mert ki tudja, hova lyukadunk ki -, a lényeg az, hogy a továbbiakban a kurzorunkat a megtisztelő "egér" néven fogjuk emlegetni.

A program főmenüjeként funkcionáló ikonsorból egy ikon egérrel történő kiválasztása az esetek nagy többségében egy almenüt, "pull down"-menüt fog eredményezni. Ebben redőnyszerűen egymás alatt helyezkednek el a választható funkciók, erről kapta a nevét (hasonló módszerrel működnek a sorozatunk előző kötetében bemutatott GEOS menüsorai is).

Az ART STUDIO pull down-menüi különféle opciókat, kapcsolókat illetve munkatáblákat tartalmaznak. Az ezek közötti szelektálás az egérrel történik: a menü overlay módon megjelenik az ikon választása után és az egeret fel/le mozgatva kiválaszthatjuk a kívánt opciót. Azt a menüpontot, amelynél az egér áll (tehát éppen aktualizálható) inverzben láthatjuk. Ha nem kívánunk a menüpontok közül választani, vezessük az egeret a menün kívülre és nyomjuk meg a tűzgombot.

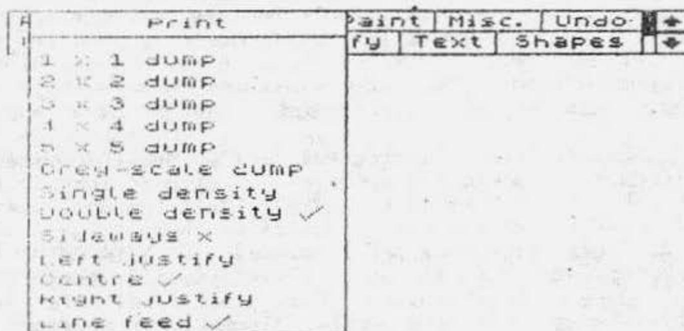
Az ART STUDIO opcióinak választása aktivál egy rendszerfunkciót, amivel együtt - általában - megváltozik az egér alakja is, a funkcióra jellemző képet mutat (pl. képrészlet nagyítása esetén egy nagyítóüveget). Egy kapcsoló megváltoztatása nincs hatással az egér alakjára, csak egy később bekövetkező művelet paraméterét határozhatjuk meg vele (pl. az Inverse kapcsoló bekapcsolása után a rajzolás invertált lesz). A kapcsolóknak két állásuk van: ON helyzetben egy pipát, OFF állásban egy keresztet láthatunk mögöttük. Vannak olyan menüpontok, amelyek nem parancsok vagy kapcsolók, hanem egy újabb menüsorral díszített munkatáblát hívnak életre (ilyen pl. a FONT EDITOR).

A program kezelése rendkívül egyszerű: az egér mozgatásával valamelyik pull down-menüpontot szelektáljuk és megnyomjuk a tűz gombot. Rajzolásnál az aktuális funkciók akkor üzemelnek, ha a tűzgombot nyomva tartjuk (tehát pl. vonalat úgy húzhatunk ha lenyomott tűzgomb mellett a joystick-kart valamilyen irányba mozgatjuk). A funkcióból való kilépés úgy történik, hogy az egeret a felső ikonsorba visszük és valami mást választunk (ahol nem így kell kilépnünk, ott erről külön szólunk). A program PORT-2-ről vezérelt joystick-kel irányítható.

Bevezetőül egyenlőre ennyit, most mélyedjünk el egy kicsit az ART STUDIO lehetőségeinek tanulmányozásába, vizsgáljuk meg sorban, hogy milyen opciókat rejtenek a főmenü ikonjai...

A PRINT-menü

Ennek a menünek a segítségével nyomtathatjuk ki az elkészült képünket mátrixprinterre. Minden nyomtatás RUN/STOP-pal megszakítható, de ekkor célszerű a nyomtatót ki és bekapcsolni, hogy a pufferjében ne maradjanak olyan adatok, amelyek a későbbiekben hibás nyomtatást eredményeznek.



A nyomtatás 5 méretben lehetséges. A méret beállítása a menü első 5 opciója valamelyikének a választásával történik, értelemszerűen:

1 x 1 DUMP: normál méret
2 x 2 DUMP: dupla méret
...
5 x 5 DUMP: ötszörös méret

A számok azt jelzik, hogy a nyomtatón hány pont legyen az a képinformáció, amely az általunk rajzolt képen 1 pixel méretű. Nem biztos, hogy ezen nagyítások közül mindegyiket fel tudjuk használni, mert lehet, hogy pl. a 4 x 4 vagy az 5 x 5 DUMP használata már meghaladja a nyomtatónk képességeit. Természetesen a képünk így is kikerül a nyomtatóra, csak valamely szélén apróbb folytonossági hiányok keletkeznek. Megjegyeznénk azt is, hogy az attributum-információk se érdeklik a nyomtatónkat, csak az, hogy a kinyomtatandó pixel INK színnel volt-e rajzolva a képen. Eme tulajdonság miatt történik az, hogy a nyomtatón megjelenő kép nem mindig azt ábrázolja, amit a képernyőn látunk. Tehát pl. ha zöld PAPER-re rajzoltunk zöld INK-kel egy "akármi" alakú ábrát, akkor a képernyőn üde zöldövezetet látunk, míg a kinyomtatott képen egy szép "akármit".

A menü következő opciója, a GREY SCALE DUMP arra szolgál, hogy a nagyított képek nyomtatásánál elkerüljük az előbb említett kellemetlenséget. Az opció használatával ugyanis a nyomtató 3 x 3 nagyítású, raszterezett (színbontott) képet nyomtat. Ez azt jelenti, hogy a nyomtatón is megjelennek a képernyőn lévő attributum-információk, mert az egyes színárnyalatokat a kinyomtatott pontok sűrűsége érzékelteti (pl. a sárga ritka, míg a kék sűrűbb pontozást jelent a nyomtatónak).

A legtöbb mátrixnyomtatón - egy kapcsoló állításával - lehetőség van a single és double density lehetőségek váltására. Az utóbbi módban a felbontás - általában - nagyobb, vagyis a nyomtató több pontot nyomtat egymás mellé. Ha nyomtatónkon találtunk ilyen kapcsolót és ki is akarjuk használni ezt a lehetőséget, a DOUBLE DENSITY kapcsoló ON-ra állításával tehetjük. Alaphelyzetben a SINGLE DENSITY van ON-ban. Megjegyzendő, hogy a nagyobb DUMP-ok általában nem üzmelnek SINGLE DENSITY-ben, tehát aktiválnunk kell a DOUBLE kapcsolót.

A SIDEWAYS kapcsoló használatával lehetőségünk van a képet "oldalvást" kinyomtatni, a képet 90 fokkal elfordítva. Ez a funkció méretproblémák miatt csak a kisebb dumpoknál működik.

A LEFT JUSTIFY, CENTRED és RIGHT JUSTIFY kapcsolók segítségével meghatározhatjuk, hogy a nyomtató a papír melyik széléhez igazítsa a nyomtatást. Az első és ha harmadik esetben a kép a papír bal illetve jobb szélén helyezkedik el, a másodikban pedig középen.

A FILE-menü

Az ART STUDIO messzemenően támogatja az adathordozókra vonatkozó input/output műveleteket. A menü választása után meg kell határoznunk hogy milyen perifériát kívánunk igénybe venni (kazetta vagy disk), majd betöltődik a kívánt egységhez tartozó almenü.

Kazetta választása után SAVE, LOAD, VERIFY és MERGE SCREEN opciók között választhatunk. A SAVE SCREEN segítségével kimenthetjük elkészült képünket az általunk megadott néven, LOAD SCREEN-nel képet tölthetünk be. A VERIFY SCREEN egyezteti a kimentett adatokat a gépben levővel, ellenőrzi a hibátlan mentést, tehát mentés után vissza kell tekernünk a kazettát a kimentett file elejére (ezzel az opcióval megbizonyosodhatunk arról, hogy a hosszú órák munkájával elkészített képünket nem egy olyan kazettára sikerült kimentenünk, amelyben egy kicsit össze van tekeredve a szalag (mint tudjuk az ilyen file visszatöltése némi gondokba ütközik)). A MERGE SCREEN opció "összevegyíti" az ART STUDIO-ban lévő kép pixelinformációit egy kazettán lévővel. Ha az ATTRIBUTES-menüben lévő OVER kapcsoló ON állásban van, az összehasonlítás XOR (az azonos képinformációk kioltják egymást), ha OFF-ban, akkor OR logikai művelettel fog történni (csak az a pixel lesz PAPER színű, ami mind a két képen PAPER színű). Az attributum-információk, illetve az INVERSE és OVER-jellemzők nem mergelődnek, a programban lévő képé dominálnak.
FIGYELEM! A töltést használó opciók mindig arra a file-ra vonatkoznak, ami a kazettán éppen következik.

Disk választása után az előbbinél jóval nagyobb menütábla fog megjelenni. Ezzel egyidőben elindul a drive is, beolvassa a meghajtóban lévő lemez directoryját (ha a program nem találja a 8-as egységszámú meghajtót DEVICE NOT PRESENT hibaüzenettel leáll). A lemez neve a jobb felső sarokban lévő sorban fog megjelenni, alatta a lemezen lévő szabad blokkok száma, ezalatt pedig a file-katalógus listázódik ki. Ha a lemezen annyi file van, hogy ezen a részen nem fér el mindnek a neve, a tábla közepén látható fel/le nyilakkal tudjuk scrolloztatni őket. A képernyő bal oldalán láthatóak az almenü opciók, három csoportban.

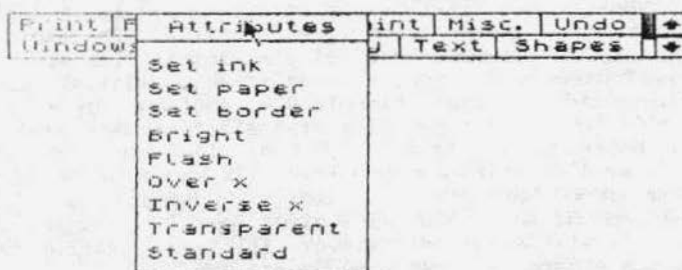
Az első csoportban az egész lemezre és a meghajtóra vonatkozó opciók találhatóak:
- a RESET iniciálja a meghajtót;
- a CLEAN UP "rendbe teszi" a lemezállományt, validál;
- a CLEAR letörli a lemezt, de nem változtatja meg a lemez nevét és az ID-t (ha csak véletlenül választottuk, CANCEL-lel leállíthatjuk az eljárást, amikor a program a CLEAR WHOLE DISK? kérdéssel érdeklődik azután, hogy az egész lemezt letörölje-e);
- a FORMAT megegyezik a BASIC megfelelőjével, kéri az új nevet és formattál;
- a DEVICE: n választásával meghatározhatjuk, hogy melyik egységszámú lemezmeghajtóhoz kívánunk fordulni. Összesen 5 meghajtót tudunk kezelni (8-12 egységszámokkal). A választás után a program az előzőnél eggyel nagyobb egységszámú drive-hoz fordul és betölti a katalógusát. Ha nem talál ilyen számú meghajtót, ERROR DURING OPEN: DEVICE NOT PRESENT hibaüzenettel leáll.

A disk almenü opcióinak következő igen népes csoportja file-okra vonatkozó 2 egyszerű utasítást tartalmaz:
- a RENAME segítségével átnevezhetjük a katalógus előzetesen megjelölt tagját;
- a DELETE törli a kívánt file-t.

A harmadik csoport tagjai ugyanúgy funkcionálnak, mint a kazettára vonatkozó hasonló utasítások.

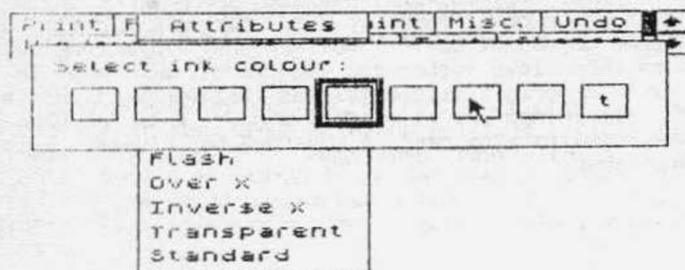
Ha befejezettnek tekintjük a menütáblákon végzett tevékenységünket (pl. letöröltük az összes programokkal illetve képekkel teli lemezünket), válasszuk a felfelé mutató nyíl felett lévő jelet (két egymásba fonodó négyzet) vagy vigyük az egeret a menütáblán kívülre és nyomjuk meg a tűz-gombot.

Az ATTRIBUTES-menü



Ezzel a menüvel irányíthatjuk a színek és egyéb attributumok kiválasztását. Az attributumok az összes festő és rajzoló műveletre (minták, fill-ek, tollak,ecsetek stb.) illetve a szövegírásra vonatkoznak.

Változtassuk meg például a tinta színét - mondjuk - kékre. A menü "SET INK" opcióját választva megjelenik egy munkatábla, amelyen 9 különböző négyzetet láthatunk. Ebből 8 az alapszíneket ábrázolja, a 9. pedig egy T betűt. A T a transparent szót jelképezi, "láthatatlan" írást eredményez a képernyőn (a képen nem látjuk, hogy mit rajzolunk, de a nyomtatásnál - mivel ezek itt INK információk - a nyomtató megjeleníti a művünket. Az INK kékre változtatásához válasszuk ki a kék színű négyzetet és ezután a következő műveletek kék színnel fognak megjelenni a képernyőn. Az aktuális színt a program sötét színű kerettel jelzi.



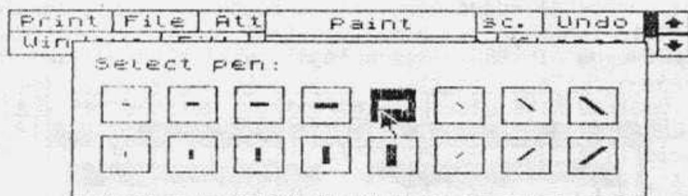
A háttérszín és a keret színének állítása az INK-hez hasonlóan történik, a SET PAPER illetve a SET BORDER opciók választásával (mivel a keretre nem rajzolhatunk, a BORDER-nél nincs Transparent lehetőség).

A BRIGHT (fényesség) és FLASH (villogás) jellemzőket kapcsolók állítják (három lehetőség: ON, OFF vagy Transparent), akárcsak az OVER-t és az INVERSE-t, de az utóbbi kettőnél a TRANSPARENT nem működik.

A STANDARD megszünteti a TRANSPARENT hatását, visszaállítja az attributumokat eredeti értékükre (a TRANSPARENT aktiválása után készült "alkotások" attributumai az alapértelmezés szerint állnak be: fehér PAPER; fekete INK; fehér BORDER; az összes kapcsoló OFF állásban)

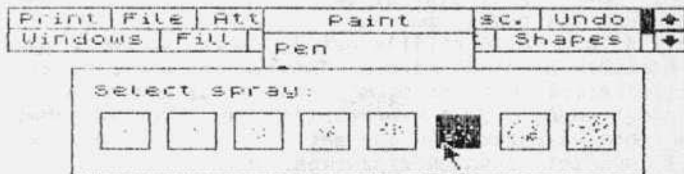
A PAINT-menü

Innen irányíthatjuk az ART STUDIO rajzolási "tool"-jait: a tollat, az ecsetet és a spray-t. Ezek mindig az aktuális színnel, a FLASH, BRIGHT és INVERSE kapcsolók figyelembevételével fognak a képernyőn rajzolni (OVER nem értelmezett).

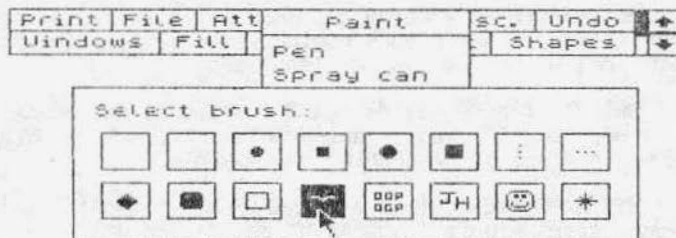


A toll (ceruza) a leggyakrabban használt rajzolási segédeszközünk. A PEN választása után a SELECT PEN opcióban kiválaszthatjuk azt a nyomot (mask),amit a tollunk rajzoláskor maga után húz. Az opció választásakor megjelenik egy 16 darabból álló készlet, amelyek közül kiválaszthatjuk, hogy tollunk milyen formájúra változzék. Azt, hogy ezek a változtatások mit eredményeznek, kissé nehézkes lenne megmagyarázni, célszerűbb, ha a felhasználó kipróbálja őket és a saját szemével kontrollálja. Az aktuális formát sötét keret jelzi.

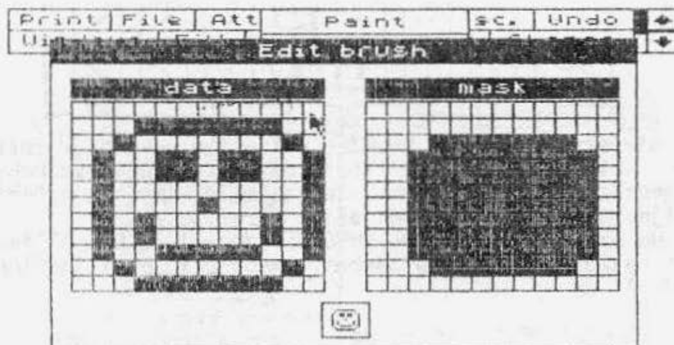
Ha az ATTRIBUTES-menü INVERSE kapcsolója OFF állásban van, akkor a tollak pixeleket rajzolnak, ha ON állásban, akkor pixeleket törölnek (vagyis a toll radírként működik).



A SELECT SPRAY opció segítségével a képernyőre úgy rajzolhatunk mintha festékszóróval festegetnénk. 8 különböző szórássűrűségű spray választható, amelyek - átmérőn belül - véletlenszerűen pixeleket szórnak a képernyőre. Próbaképpen válasszuk ki az egyik sprayt (az egér festékszórós doboz formát vesz fel), és tartsuk egy ideig lenyomva a tűzgombot: kis időn belül egy INK színű kockát spray-zünk a képernyőre. Az aktuális sűrűség a spray-táblában sötét kerettel van jelölve. Miként a menü összes rajzoló funkciójára, a SPRAY-re is jellemző, hogy az ATTRIBUTES-menü INVERSE kapcsolójának ON állásakor radírként funkcionálnak.



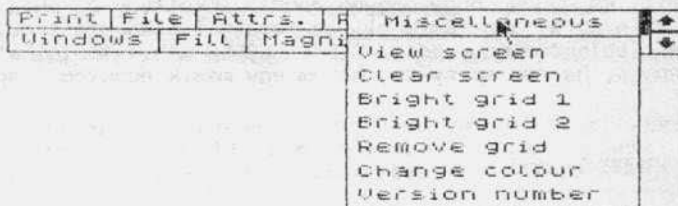
Az ecsetek a tollak nagybácsikái: nem pixeleket, hanem különböző mintákat rajzolnak a képernyőre. Választásuk a SELECT BRUSH opcióval történik a tollakhoz és a festékszórókhoz hasonlóan. Az ecseteket két tulajdonság határozza meg: a forma (kiválasztás után az egér ezt veszi fel) és a mask (ha lenyomott tűzgombbal mozgatjuk a kart, ilyen mintát húz maga után az ecset). Próbaképpen válasszuk a fejet ábrázoló ecsetet: ha a tűzgombot csak egy pozícióban nyomjuk meg (a kart nem mozgatjuk), akkor a pozícióban az ecset formája, a vigyorgó fej jelenik meg; ha a tűzgomb lenyomásával együtt a joystick-kart is mozgatjuk valamerre, akkor a fej csak abban a pozícióban jelenik meg, ahol a tűzgombot elengedjük (abbahagyjuk a rajzolást), a többi részen az ecset mask részében meghatározott mintát húz maga után.
Felhívnánk a figyelmet az első ecset hasznosságára. Ez egy "nullecset", ami nem tartalmaz sem megszerkesztet formát, sem mask-ot. Hasznossága abban rejlik, hogy bár nem húz INK színű pixeleket maga után, de az aktuális PAPER színnel mégiscsak "rajzol", megváltoztatja azon karakterek háttérszínét, amelyen keresztülhalad. Ez nagyon praktikus dolog: rajzolás közben nem kell állandóan színeket választanunk és a karakterattributumok összeférhetetlenségéből adódó problémákon rágódnunk, mert egyszerűen megrajzoljuk a képünket "fekete-fehérben" és a nullecsettel beállítjuk először a PAPER színt, majd - az ATTRIBUTE-menü INVERSE kapcsolóját aktiválva - az INK színt.



Az EDIT BRUSH opció használatával mind a 16 féle ecsetet egyéni kívánalmaink szerint átszerkeszthetjük. A megjelenő szerkesztőtáblán egy kinagyított, négyzethálós részen látható az ecset formája (balra) és az ecset mask-ja (jobbra), alatta pedig az ecset formája normál méretben. A két kinagyított részben a pixeleket az egér segítségével változtathatjuk egyszerű set-reset módszerrel: a tűzgomb invertálja azt a pixelt, amire az egér mutat. A változtatás azonnal megjelenik a normál méretű képen is. Ha a szerkesztést befejeztük, állítsuk az egeret a normál képre és nyomjuk meg a tűz gombot.
Megjegyzendő, hogy a szerkesztés csak akkor végezhető el, ha előtte a SELECT BRUSH opcióban választottunk már aktuális ecsetet, mert a programnak tudnia kell, hogy melyik ecsetet kívánjuk átszerkeszteni.

A MISCELLENEOUS-menü

A rajzolás közben a képernyő felső három sorát az ART STUDIO főmenüjének ikonjai foglalják el. Ezeket a MISCELLENEOUS-menü első opciójával (VIEW SCREEN)- időlegesen - eltüntethetjük és megszemlélhetjük elkészült rajzunkat teljes méretben.



Tűzgomb megnyomására az ikonok ismét visszakerülnek a helyükre. A VIEW SCREEN használata után az UNDO nem működik.
Megjegyeznénk, hogy az UNDO mellett látható le/fel nyilak használatával a képet soronként scrolloztathatjuk, hogy az ikonok által takart részeken is dolgozhassunk. Azt, hogy hány sort scrolloztattunk eddig, a nyilak melletti kijelzőn mérhetjük le. A nyilak használata után az UNDO funkcionál, célszerűbb tehát a felső három sor szemügyrevételezéséhez inkább ezeket használnunk.

A CLEAR SCREEN opció törli a teljes képernyőt (a felső három sort is) és az attributumokat. Ha véletlenül választottuk az opciót, az UNDO segítségével visszahívhatjuk a képet.

A menü következő három opciója az ART STUDIO egyik nagyon hasznos szolgáltatására, a grid-re vonatkozik. A grid egy világos és sötét mezőkből álló sakktáblaminta, amelyet a szerkesztés alatt álló képünk "alá" hívhatunk. Ez a minta megkönnyíti számunkra az egyes képelemek pozicionálását és segítséget nyújt az attributumok "belövésénél" is. Ezáltal elkerülhetőek a különböző attributumú, szomszédos karakterekből következő kellemetlenségek. A BRIGHT GRID 1 normál, a BRIGHT GRID 2 dupla méretű karakterekből álló grid-et jelenít meg a képernyőn, a REMOVE GRID eltünteti a grid-et.

A CHANGE COLOUR opció csak akkor használható, ha előzetesen már lett egy ablak definiálva (lásd később a WINDOWS-menüt). Segítségével megváltoztathatjuk az INK illetve PAPER színeket a képernyő egy adott területén, egy ablakon belül. Aktiválása után az ablak területén az említett attributumok az aktuális értékre állnak be (ilyen műveletnél különlegesen hasznos az előbb ismertetett grid: látjuk a karakterek attributumhatárait).

A menü utolsó opciója (VERSION NUMBER) megjeleníti a képernyőn a program copyrightüzenetét és verziószámát.

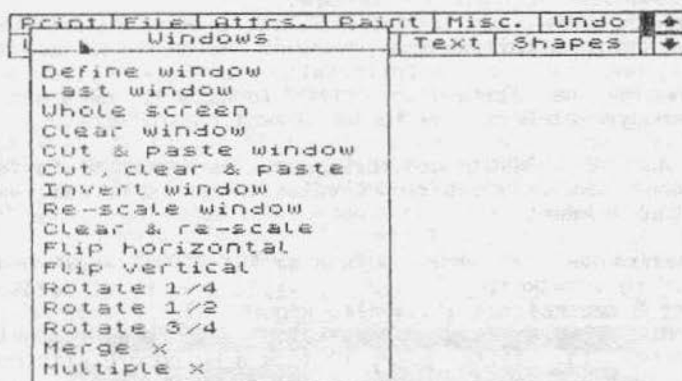
UNDO

Ez a funkció az ART STUDIO egyik leghasznosabb szolgáltatása. A program állandóan egy "másolatot" őriz a képnek az éppen aktuális opció választása előtti állapotáról, amit az UNDO-val megjeleníthetünk a képernyőn. A parancs tehát meg nem történtté teszi a legutolsó művelet eredményét és visszaállítja a hibás manőver előtti állapotot. Tegyük fel, hogy FILL-ezünk (ld. később) egy területet, de a tinta kifolyik. Más rajzolóprogramnál egy súlyos becsületsértés elmormolása után kezdhetnénk újra az egész képet, de az ART STUDIO-ban csak az UNDO-t kell választanunk és a jó képen máris folytathatjuk tovább a munkát.

Felhívnánk a figyelmet arra, hogy az UNDO csak a LEGUTOLSÓ művelet eredményét törli, de akkor a műveleten belül az ÖSSZES fázist (tehát az UNDO-val nem tudjuk a rajzolásnak csak egy részét törölni). Az UNDO működésére nézzünk egy példát: tegyük fel festegetünk egy ecsettel, majd átváltunk spray-re és azzal fúvogatunk egy kicsit. Rájövünk, hogy nagyon rondát alkottunk és aktiváljuk az UNDO-t. A képernyőről csak a spray-zés tűnik el, az ecsettel elkövetett gazemberségeket csak más módszerrel (ablaktörlés, radír, CLEAR SCREEN stb.) tüntethetjük el. Ez a példa akkor is érvényes, ha nem spray-re, hanem egy másik ecsetre (vagy ugyanarra) váltottunk át.

A WINDOWS-menü

Az ablak a képernyő önálló, téglalap alakú része, amelyet az ART STUDIO-ban egy szaggatott vonal határol. Az ablakműveleteket a WINDOWS-menüből irányíthatjuk, amely opcióival végzett minden művelet UNDO-val visszafordítható.



Ahhoz, hogy egy ablakkal bármilyen műveletet tudjunk végezni, nem árt ha a DEFINE WINDOW segítségével először definiáljuk.Az opció választásakor az egér négyzet alakúra változik. Két tűzgombnyomással jelöljük ki az ablak két átellenes sarkát és a egér visszaváltozik normális formájára. A képernyő - látható - 21 soránál nagyobb ablakot is definiálhatunk: a képernyő valamelyik alsó sarkát válasszuk az egyik sarokpontnak, scrolloztatunk a nyilakkal és kijelöljük az ablak átellenes sarkát. A WHOLE SCREEN az egész képernyőt (mind a 24 sort) ablaknak definiálja.
Miután definiáltuk az ablakot, újra lehívhatjuk a WINDOWS-menüt és választhatunk az egyes opciók között.

Egy ablakművelet elvégzése után az ART STUDIO "elfelejti" az ablakot, ha újabb műveletet kívánunk ebben a menüben végezni, akkor új ablakot kell definiálnunk Ha újra az imént "elfeelejtett" ablakkal kívánunk dolgozni, a LAST WINDOW opcióval ismét aktuálissá tehetjük. Ez csak a legutolsónak definiált ablakra vonatkozik!

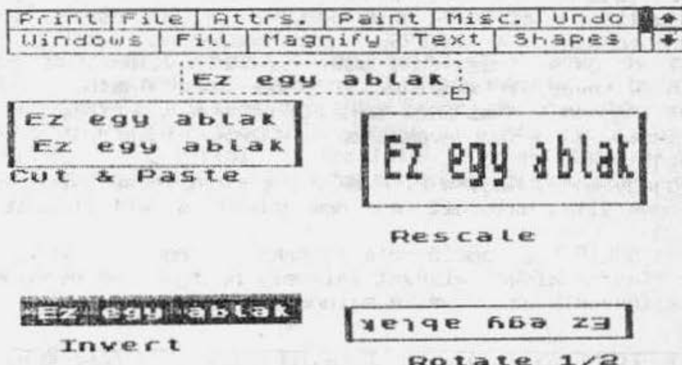
A CLEAR WINDOW segítségével törölhetjük az ablak tartalmát. Az opció törli az ablak pixeleit és az INK, PAPER, BRIGHT és FLASH jellemzőket beállítja az éppen aktuális értékekre.

Az ablakot át is másolhatjuk a képernyő egy másik részére (sokszorosíthatunk egy képelemet): a CUT & PASTE választása után az egérrel átmozgatjuk az ablakot a kívánt helyre és tűzgombbal "lerakjuk". A pixelekkel együtt az ablak attributumai is átmásolódnak.

A CUT, CLEAR & PASTE az előbbi két utasítás ötvözete, akár a "MOVE WINDOW" nevet is viselhetné: az előbb említett módon átmásolhatjuk az ablakot a képernyő egy másik részére, de az ablak eredeti helye törlődik. Normál esetben az átmásolt ablak felülírja a képernyőt, de ha a MERGE kapcsolót ON állásba helyezzük, akkor az ablak - az ATTRIBUTES-menü OVER kapcsolójától függően - a képernyőtartalommal kombinálva jelenik meg. Ha az OVER OFF állásban van, akkor az ablak OR, ha ON állásban, akkor XOR logikai művelet után válik láthatóvá. Az attributumok nem "mergelhetők", az ablakéi dominálnak.

A fenti két CUT-művelet csak egyszer hajtható végre, ha újabb mozgatást kívánunk, ismét le kell hívnunk őket. Ezen segít a MULTIPLE kapcsoló: ha ON állásban van az aktuális CUT-művelet mindaddig ismételhető, amíg mást választva ki nem lépünk az opcióból.

Az INVERT WINDOW opció invertálja az ablak pixeltartalmát, de az attributumokra nincs hatással.



A RESCALE WINDOW opció segítségével az ablakot tömöríthetjük illetve széthúzhatjuk. Választása után az egér újra az ablak definiálásánál megismert alakot ölti, meg kell határoznunk az új ablak két ellentétes sarkát, amelyben az összenyomott (kinyújtott) kép megjelenik. A művelet két fázisban zajlik: a gép először a függőleges, majd a vízszintes információkat tárolja el így némi idővesztességgel kell számolnunk. Egy ablak tömörítésénél feltétlenül számolnunk kell egyes képrészletek elvesztésével is, illetve - ha nem "fekete-fehérben rajzolunk - az "összetolódott" attributumok miatt fellépő károsodásokkal.
Megjegyeznénk, hogy a MERGE és MULTIPLE kapcsolók ugyanúgy befolyásolják az új és a régi ablak illetve - nagyításnál - a képernyő és az új ablak közötti kölcsönhatást, mint a mozgató műveleteknél.

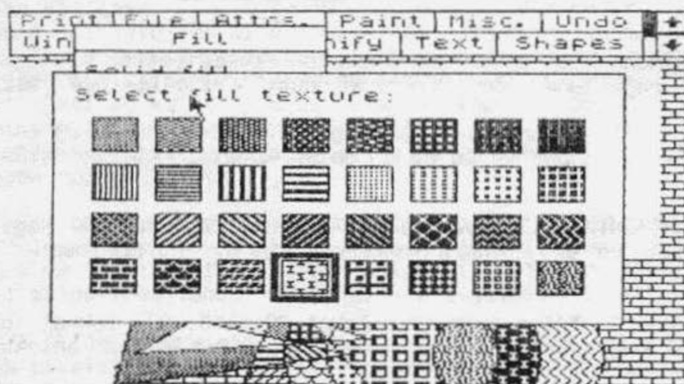
Az ablakokat a FLIP HRZ. (HORIZONTAL) illetve FLIP VRT. (VERTICAL) opciók segítségével vízszintes illetve függőleges tengelyükre tükrözhetjük. Az attributumok is tükröződnek.

A ROTATE 1/4, ROTATE 2/4 és ROTATE 3/4 opciók az ablakot 90, 180, 270 fokkal elforgatják az óramutató járásával megegyező irányba. Az attributumok is az ablakkal együtt forognak.

A FILL-menü

A FILL eljárás a képernyő zárt (folytonos vonallal határolt) alakzatainak valamilyen mintával történő gyors feltöltésére szolgáló funkció. A zárt alakzat feltölthető színnel (SOLID FILL) vagy valamilyen mintával (TEXTURED FILL). A fill-ezéshez felhasználható előre megtervezett minták törölhetőek és újakat tervezhetünk helyettük. A FILL-műveletek az aktuális INK és PAPER színekkel, a BRIGHT és FLASH-kapcsolók figyelembevételével funkcionálnak. Az INVERSE - értelemszerűen - csak a TEXTURED FILL használatakor üzemel, ha ON állásban van, akkor az opció választása után a mintakészletben az eredeti minták inverzét láthatjuk. OVER nem használható. A feltöltés - az alakzat nagyságától függően - némi időt vesz igénybe. A munkafolyamat RUN/STOP-pal bármikor megszakítható. Ha a FILL-ezés során a tinta "kicsordult", UNDO használatával a hiba törölhető.
Megjegyzendő, hogy a FILL-ek a képernyő felső három sorára is vonatkoznak, tehát az ikonok által határolt rész nem jelenti a zárt alakzat egy részét a programnak.

A SOLID FILL opció választásakor az egér átalakul egy festőhengerré. Mozgassuk a kiszínezni kívánt alakzat valamely pontjára és nyomjuk meg a tűz gombot. Az alakzat kiszíneződik az aktuális színnel.



A TEXTURED FILL a SOLID FILL-hez hasonlóan működik. Választása után megjelenik egy 32 mintából álló készlet (SELECT TEXTURE), ahol kiválaszthatjuk az aktuális mintát (sötét keret jelöli), majd határozzuk meg a feltölteni kívánt alakzat valamelyik pontját. A készlet utolsó darabja egy "nullminta", amelyet akkor használhatunk, ha valamely zárt alakzatban - a pixelek változtatása nélkül - meg kívánjuk változtatni az attributumokat.

A WASH TEXTURE opció arra szolgál, hogy a már kifestett területeken a mintát megváltoztassuk. A SELECT TEXTURE táblában új mintát választva, az eddig fill-ezett területeket az új mintára színezi. Vigyázat, az opció megváltoztatja azokat a képelemeket is, amelyeket a PAINT-menüben ecsettel készítettünk!

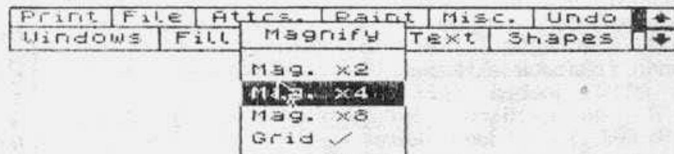
Mind a 32 minta egyéni kívánalmaink szerint átszerkeszthető az EDIT TEXTURE opció használatával. Az opció az aktuális mintával dolgozik, tehát ha még nem választottunk ki egyet sem, az átszerkesztéshez először meg kell határoznunk az aktuális mintát (sötét keret jelzi). Ha már van aktuális mintánk, megjelenik a kinagyított és a normál méretű képe. Az átszerkesztés a továbbiakban a PAINT-menü EDIT BRUSH opciójánál leírtak szerint történik. Ha a szerkesztéssel készen vagyunk, vigyük az egeret a minta normál méretű képére és nyomjuk meg a tűz gombot.

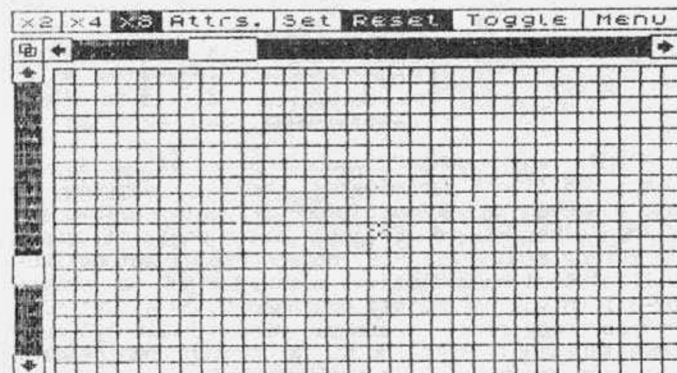


Jó, ha tudjuk, hogy a FILL eljáráshoz a programban egy belső stack van hozzárendelve, amelybe a fill-ezés alatt álló sorok beolvasódnak. A stack mérete hozzávetőlegesen 6 kbyte, ami általában elegendő a sikeres végrehajtáshoz, de nagyobb területre vonatkozó, bonyolultabb feltöltésnél előfordulhat, hogy ez a stack túlcsordul. Ilyenkor az ART STUDIO nem száll el, de a feltöltött területen "lyukak" lesznek láthatóak (ezeket újrafill-ezéssel eltüntethetjük). Ez a bántó hiba szerencsére csak nagyon ritkán fordul elő.

A MAGNIFY-menü

Az ART STUDIO engedélyezi az egyes képernyőterületek nagyítását és pixelszerkesztés alapján történő változtatását. A nagyításnak három mértéke megengedett: kétszeres, négyszeres és nyolcszoros.





A menü MAG 2x, MAG 4x és MAG 8x opcióinak választásakor az egér átalakul egy nagyítóüveggé, amelynek segítségével kijelölhetjük azt a képernyőterületet, amelyet nagyítani kívánunk. Ezután megjelenik a nagyító-munkatábla: a képernyőt a kívánt képrész opció szerint meghatározott mértékben nagyított képe fogja betölteni, a felső sorokban pedig a munkatábla saját ikonmenüje jelenik meg.

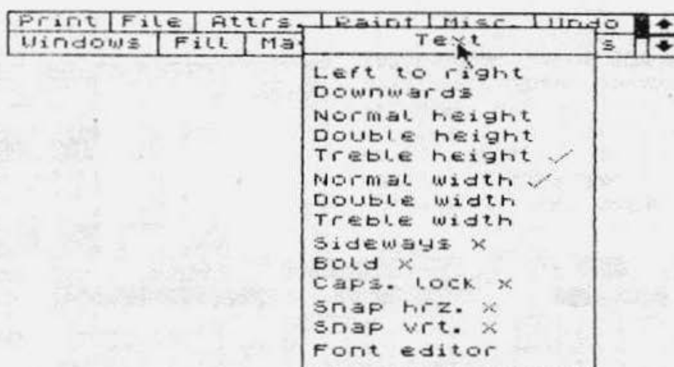
Azt a pixelt, amelyet változtatni kívánunk a keresztkurzorral határozhatjuk meg. A változtatás a főmenüben beállított üzemmód szerint történik: SET (ceruza, kigyújtja a pixelt), RESET (radír, kioltja a pixelt) illetve TOGGLE (csere, invertálja a pixelt). Az aktuális műveleti fázis "világít". Ha az egeret lenyomott tűzgombbal mozgatjuk, az egymás mellett lévő pixeleket gyorsabban tudjuk változtatni. A pixelváltoztató műveletek az aktuális INK és PAPER színekkel, illetve a BRIGHT és a FLASH kapcsolók figyelembevételével történnek, az INVERSE és az OVER nem funkcionál. Az aktuális attributumok változtatásához nem kell kilépnünk a nagyítótáblából, mert az ATTRIBUTES-menü a munkatábla saját menüjéből direkt módon is hívható.

A nagyított terület a képernyőt határoló sávok végén lévő nyilak segítségével bármilyen irányban scrolloztatható, illetve a két egymásba fonodó négyzet választásával kikapcsolható. A scrollozás addig tart, amíg a tűz gombot lenyomva tartjuk. A határoló sávokban lévő világos foltok mutatják, hogy a képernyő melyik része van nagyítva. A nagyítás a főmenüsorban lévő 2x, 4x illetve 8x feliratú ikonok választásával bármikor megváltoztatható, az aktuális nagyítás inverzben látható. A GRID a MAGNIFYmenüből állítható, csak a 8x nagyításnál funkcionál (egy grid-mező az eredeti képernyőn egy pixelnek felel meg). Ha a pixelszerkesztést befejeztük, a MENU ikon választásával visszatérhetünk a normál méretű szerkesztéshez.

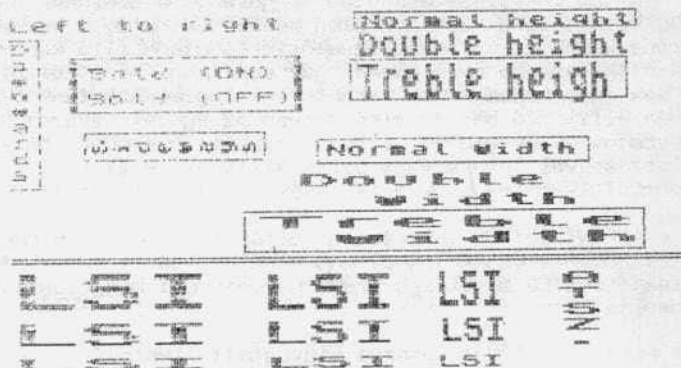
Megjegyeznénk, hogy az UNDO a nagyított pixelszerkesztés után NEM üzemel, mert azt a memóriarészt, ahol az eredeti képről a másolatot őrzi a program, a nagyítás alatt a program munkaterületnek használja.

A TEXT-menü

Ennek a menünek a segítségével tudunk képeinkben szöveget (betűket, írásjeleket, számokat stb.) elhelyezni. Szövegeket kétféleképpen írhatunk a képernyőre: balról jobbra (LEFT TO RIGHT) és felülről lefelé (DOWNWARDS). Minden karaktert 9 féle méretben jeleníthetünk meg. A szöveg megjelenítése az összes attributum-jellemző (INK, PAPER, BRIGHT, FLASH, OVER és INVERSE) figyelembevételével történik.



A szöveg írását a menü LEFT TO RIGHT vagy DOWNWARDS opciójának választásával kezdhetjük meg. Az egér átalakul - egy beállított paraméterek szerinti nagyságú - betűkurzorrá (nagy "I" betűvé), majd a szöveg megjelenítésének kívánt pozíciójába mozgatva, tűzgombnyomás után egy aláhúzás karakterré. Ez jelzi azt a pozíciót, ahová a következő karakter kerülni fog. A kurzor minden karakter begépelésénél automatikusan a következő pozícióba lép. A billentyűzet használatával megkezdhetjük a szöveg begépelését. A 'DELETE' és a kurzor-billentyűk használata megengedett és a 'C=' billentyű használatával elérhető karakterek nagy része is üzemel. Minden billentyű auto ismétlésű, vagyis folyamatos lenyomva tartásnál ismétlődik. A szöveg begépelését 'RETURN' megnyomásával zárjuk le, az egér visszaváltozik betűkurzorrá.



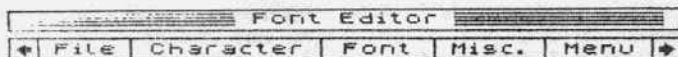
A karaktereket háromféle szélességben (NORMAL,DOUBLE, TREBLE WIDTH) és háromféle magasságban (u.a. mint az előbb) jeleníthetjük meg a képernyőn. Az említett jellemzőket a hozzájuk tartozó kapcsolók segítségével állíthatjuk be. A méretek kombinációjával tehát összesen 9 különböző méretet érhetünk el karakterenként . A beállított méretet jelzi a betűkurzor és az aláhúzás karakter nagysága is.

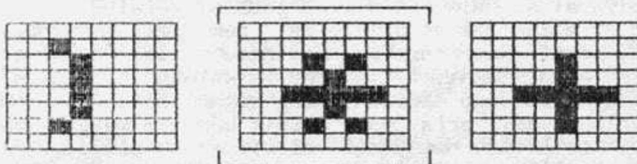
Lehetőség van a szövegek "oldalvást" történő kiíratására is, ami képessé teszi az ART STUDIO-t arra, hogy segítségével pl. blokkdiagramokat vagy műszaki rajzokat kommentezzünk. Ha ezt a lehetőséget ki akarjuk használni, a LEFT TO RIGHT vagy a DOWNWARDS opció választása előtt állítsuk ON állásba a SIDEWAYS kapcsolót.

A BOLD kapcsoló használatával karaktereinket árnyékolva jeleníthetjük meg a képernyőn. Minden karakter tulajdonképpen kétszer jelenik meg, a második egy pixelpozícióval arrébb, ami olyan hatást kelt, mintha a karakter árnyékolva lenne.

Alapállapotban a billentyűk "spontán" lenyomása kis-, shiftelt lenyomása pedig nagybetűket eredményez. A menü CAPS LOCK kapcsolóját ON állásba helyezve ez a folyamat megfordul: sima lenyomásra nagybetűket kapunk, shiftre pedig kicsiket.

FONT EDITOR





A TEXT-menü ezen opciójának segítségével szerkeszthetjük meg azokat a karakter (FONT)-készleteket, amelyeket a menü opcióiban használni kívánunk. Egy készlet 96 karakterből áll, a SPACE-től a copyright karakterig (ASCII 32-127).A FONT EDITOR segítségével megváltoztathatjuk a karakterek eredeti alakját vagy szükség szerint akár teljesen új készletet definiálhatunk. A későbbi felhasználás céljából a megszerkesztett készletek adathordozóra (floppy vagy kazetta) kimenthetőek és később visszatölthetőek.

Az opció választása után megjelenik a szerkesztő-munkatábla. Az aktuális készlet 96 karaktere a képernyő alsó részén látható, a kurrens karaktert keret jelzi. A kurrens karakter, illetve az előtte és utána álló karakterek megjelennek a szerkesztőben is, ahol a nyíl alakú egér segítségével átdefiniálhatjuk őket (így egyszerre nem csak egy, hanem három karakterrel foglalkozhatunk). Az aktuális karakter kétféle módon állítható be: az alsó sorban az egeret rávezetjük a kívánt karakterre és megnyomjuk a tűz gombot; vagy a szerkesztő menüjét határoló két nyíl valamelyikének választásával jobbra vagy balra állíthatjuk az aktuális karaktert jelző keretet. A tűz gomb folyamatos nyomva tartásával a scrollozás is folyamatos lesz.

A FONT EDITOR lehívásakor eltűnik a főmenü és megjelenik a szerkesztő saját menüje. Ebben a CHARACTER almenü alkalmazásával végezhetünk műveleteket az aktuális karakterrel (a műveletek eredménye azonnal megjelenik a szerkesztőtáblán és a készletben is):

- CLEAR: Az összes kigyújtott (INK színű) karakter törlése
- INVERT: A karakter invertálása (az INK színű pixelek PAPER-re változnak és fordítva)
- FLIP VRT: A karakter tükrözése a függőleges tengelyre
- FLIP HRZ: A karakter tükrözése a vízszintes tengelyre
- ROTATE 1/4: Forgatás 90 fokkal jobbra
- SCROLL DOWN: Pixelscroll le
- SCROLL RIGHT: Pixelscroll jobbra

A forgatás és a pixelscroll mértéke az opciók többszöri változtatásával lehetséges.

A FONT almenü ugyanazokat az opciókat tartalmazza, mint a CHARACTER, de itt az egyes műveletek az egész készletre (WHOLE FONT) vonatkoznak. Tehát pl. a FONT almenü INVERT opcióját választva az egész karakterkészlet invertálódik.

A MISCELLANEOUS almenü COPY ROM opciójának segítségével betölthetjük azt a karakterkészletet, amit a C-64 alapállapotban használ (ROM-készlet). Vigyázat, ilyenkor az eddig aktuális - kezdetben SCI-FI mintájú - készlet elvész!
A MISC.-menü CAPTURE FONT opcióját csak akkor választhatjuk, ha előzőleg a WINDOWS-menüben már definiáltunk egy ablakot. Az opció pixelblokkokat másol egy ablakból a fontkészletbe. Az eljáráshoz ki kell választanunk az aktuális karaktert. A folyamat az ablakban balról jobbra, felülről lefelé addig tölti a pixelblokkokat, amíg az ablak összes pixele fel nem lett használva. Ezzel az eljárással egyes képelemeket karakterekre bonthatunk le, majd a későbbiekben fontkészletként használhatjuk őket. A módszer alkalmas az egyes képrészek sokszorosítására (a TEXT-menü idevágó opcióinak felhasználásával akár nagyított méretben is), de mindig figyelnünk kell arra, hogy melyik képelem melyik karakter helyére került (vagyis melyik billentyű megnyomásával hívhatjuk elő).
Mint az előbb ismertetett opció is jelzi, nemcsak betűket, hanem akármilyen karaktert definiálhatunk a fontkészletbe.

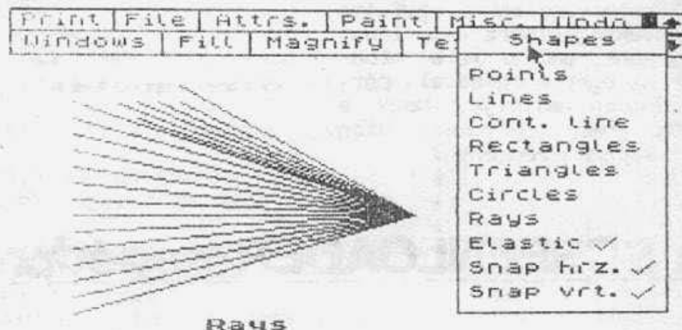
Ha a szerkesztőben elvégeztük a kívánt módosításokat, a későbbi felhasználás végett mentsük ki a készletet valamilyen adathordozóra. Ez a szerkesztő FILE almenüjének lehívásával lehetséges, amely a következő pontokat tartalmazza:

TAPE SAVE: készlet kimentése magnóra
TAPE LOAD: készlet betöltése magnóról
TAPE VERIFY: a kimentett készlet ellenőrzése, visszatöltéssel (az opció választása előtt tekerjük vissza a kazettát a kimentett blokk elejére)
DISK SAVE: készlet kimentése lemezre
DISK LOAD: készlet betöltése lemezről

Kimentéskor meg kell adnunk a file nevét(max. 11 karakter), amelyet a gép megkülönböztetésül ' FON' végződéssel lát el (így tehát azonos nevű kép és karakterkészlet is létezhet a lemezen). Egy készlet 96x8=768 byte-ból áll, ennél hosszab file-t a program nem is hajlandó betölteni (rövidebbet igen). Az ART STUDIO által kimentett készleteket más programban is felhasználhatjuk.

A SHAPES-menü

Ennek a menünek a segítségével különféle geometriai alakzatozat rajzolhatunk a képernyőre. A meghúzott vonalak az aktuális toll méretével megegyező szélességűek. A menü összes opciója az aktuális attributum-jellemzők figyelembevételével működik. Bármely opció választásakor az egér átalakul egy célkeresztté. Az alábbi geometria formákat használhatjuk:



Rays

POINTS: pontok rajzolása. A tűz gomb megnyomására az egér által megjelölt pozícióban megjelenik egy pont

LINES: vonal rajzolása. Az egérrel ki kell jelölnünk a húzandó vonal két végpontját

CONT. LINES: folyamatos vonal rajzolása. Az első vonal meghúzása után már csak a következő vonal végpontját kell kijelölnünk, a kezdőpont az előző vonal végpontja lesz

RECTANGLES: téglalapok rajzolása. Az egérrel a téglalap sarkait kell kijelölnünk

TRIANGLES: háromszög rajzolása. Az egérrel ki kell jelölnünk a háromszög csúcsait. Ha a három kijelölt pont egy egyenes mentén helyezkedik el, akkor a gép - logikusan - egy vonalként értelmezi a "háromszöget"

CIRCLES 1: kör rajzolása. Először ki kell jelölnünk a kör középpontját, majd a kerületének az egyik pontját. Megjegyzendő, hogy a körrajzolás az egész képernyőre vonatkozik, vagyis a nem látható három sorra is. Ellipsziseket egy megrajzolt kör széthúzásával rajzolhatunk (ld. a WINDOWS-menü RESCALE opcióját)

CIRCLES 2: ugyanaz, mint az előbbi opció, de a két pont kijelölése fordított sorrendben történik.

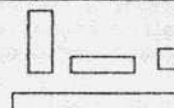
RAYS: "öböl" rajzolása. Először ki kell jelölnünk egy kezdőpontot, amelyből a következőleg kijelölt pontokba vonalak fognak húzódni. Ezzel a módszerrel a vonalak küllőszerűen fognak elhelyezkedni.

Több hasonló alakzat rajzolása esetében nem kell a menüt mindig újra lehívnunk, az ART STUDIO mindaddig engedélyezi az újabb alakzatok rajzolását, amíg új opciót szelektálva ki nem lépünk a funkcióból.

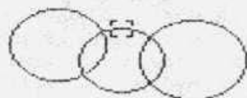
Az ELASTIC kapcsoló nagyon hasznos szolgáltatása a programnak: ha a kapcsoló ON állásban van, akkor egyfajta "árnyékrajzolásra" van lehetőségünk, amikor is a program az egér mozgásával párhuzamosan mutatja, hogy a tűz gomb megnyomása után mit kapunk eredményül.

Print | File | Attrs. | Paint | Misc. | Undo
Windows | Fill | Magnify | Text | Shapes









A SCREENLOADER-segédprogram

Az alább ismertetésre kerülő BASIC-program rajta található az ART STUDIO gyári lemezen (kazettán), a REM sorokban található kommenteket - a közérthetőség kedvéért - átírtuk magyar nyelvűre. A rutin segítséget nyújt ahhoz, hogy a program által megszerkesztett képeinket saját készítésű programjainkban felhasználhassuk. A program kezelése a következő:

- a gép először kéri a betöltendő file nevét. A név max. 16 karakter hosszú lehet, az utolsó öt karakterének " PIC"-nek kell lennie (ezt már nem kell begépelni, a program automatikusan hozzáteszi az általunk beírt stringhez)
- a gép kiírja a teljes file-nevet és megkezdi a kép betöltését a 8-as egységszámú drive-ról, arra a memóriacímre, amelyről a kép kimentése történt. Ha más input-egységet kívánunk használni, a 250. sorban módosítanunk kell az egységszámot
- ha a gép megtalálta a képet, betölti és HIRES üzemmódba állítja a képernyőt. Ezután átolvassa a képernyőmemóriába a kapott adatokat és egy billentyű megnyomása után megjeleníti a képet a képernyőn.

```
5 P=P+1:IF P>1 THEN GOTO 300
10 REM********************************
11 REM*                              *
12 REM*   ART STUDIO SCREEN LOADER   *
13 REM*                              *
20 REM*  WRITTEN BY CHRIS SAUNDERS   *
21 REM*  COPYRIGHT 1986 OCP LIMITED  *
22 REM*                              *
23 REM********************************
30 SP$="           "
49 PRINT:PRINT:PRINT
50 PRINT "ART STUDIO - SCREEN LOADER"
51 PRINT:PRINT
147 REM EZ A RUTIN HOZZATESZI AZ ALTA-
148 REM LAD BEGEPELT NEVHEZ A ´  PIC´
149 REM VEGZODEST, NEM KELL BEUTNOD.
150 INPUT "A FILE NEVE ?";A$
160 A$=LEFT$( A$ + SP$, 11 ) + "  PIC"
-
200 PRINT:PRINT"LOOKING FOR ´";A$;"´"
250 LOADA$,8,1
320 POKE 53272,PEEK(53272) OR 8
330 POKE 53265,PEEK(53265) OR 32
400 REM  KEPERNYO ATTOLTESE A MEMORIABAN
450 D=1024:S=8000+8192
460 FORI=0TO999:POKED+I,PEEK(S+I):NEXT
500 REM
550 POKE 53280, PEEK( 17192 )
600 REM  A KEP MEGJELENITESE
650 GET A$: IF A$ = "" THEN 650
660 POKE 53265,PEEK(53265) AND 223
670 POKE 53272,PEEK(53272) AND 247
680 PRINT "♥":POKE53280,14
```

Ez a program csak mintapélda, amely azt demonstrálja, hogy hogyan férhetünk hozzá az ART STUDIO által rajzolt képeinkhez. Szükség esetén bővíthető illetve átalakítható.

A PRINTCONFIG.-segédprogram

Hál'istennek Chris Saunders, a program C-64 változatának kiváló írója - valószínűleg az otthoni "hardware-berhelőkre" gondolva - a nyomtató kiválasztását nem egy programon belüli menüből oldotta meg: a nyomtató utasítások mindig az aktuális printervezérlőt használják, amelyet a felhasználó saját maga állíthat elő a STUDIOCONFIG. segédprogram segítségével.

A program kérdéseket intéz hozzánk és a kapott adatokból állítja elő a nyomtatót vezérlő rutint. Ezeknek a kérdéseknek megválaszolására szükségünk lesz a nyomtatónkhoz kapott gyári leírás néhány adatára is. Ennek hiányában puszta próbálkozásra leszünk kénytelenek hagyatkozni.

A program kérdéseire a válasz begépelésével és a RETURN megnyomásával válaszolunk. Ha elfogadhatatlan adatot adunk meg, a kérdés újra megjelenik. A válaszokra csak RETURN megnyomásával is válaszolhatunk, ilyenkor a kérdőjel előtti zárójelben lévő adatot veszi válasznak a gép. Az így konfigurált nyomtató az MPS-801 és kompatibilis printereket jelenti majd az ART STUDIO-nak (ilyen nyomtató birtokában nem - vagy csak finomítás végett - kell a konfigurálást elvégeznünk). Ha a program több adatot vár tőlünk, az adatokat space-szel kell egymástól elválasztanunk.
A következő kérdésekre kell választ adnunk:

- A printer soros ('S') vagy párhuzamos ('C') buszon van illesztve a nyomatóhoz?
  Ha válasznak soros buszt adunk meg, meg kell határoznunk, hogy a buszon mi a printer egységszáma (4-7 illetve 12-255)

- Hány ütőszeg van a nyomtatófejben? (Hány pontot tud nyomtatni egy üzemmódban) 7-8

- A printer "készenléti" (UNUSED) bitjét resetelni ('R') vagy setelni ('S') lehet?

- A kinyomtatásra kerülő adatbyte "legnagyobb" jelzőbitje (MSB) a nyomtatófej alsó ('B') vagy felső ('T') ütőszegén jelenik meg?

- Milyen vezérlőkódokat kap a printer a nyomtatás elindításánál?
  A program 8 db, egymástól space-szel elválasztott vezérlőkód begépelését várja, amelyek nyomtatási paramétereket állítanak (pontok egymástól való távolsága, pontos sorköz). Pld. az MX-80 nyomtatónál, a pontok távolsága 1/72'', a sor mérete 8/72'' és a nyomtatófejben 8 ütőszeg van, a beviendő adatok: 27 65 8... Nem szükséges a 8 adatot mind megadnunk, de hármat mindenféleképpen meg kell (ha ennél kevesebb adat begépelése után RETURN-t nyomunk, a program automatikusan az MPS-801-re vonatkozó adatot veszi figyelembe)

- A printer soronként hány pontot nyomtat single density üzemmódban? (200-65535)

- Milyen kódok kellenek ahhoz, hogy a printer egy sort kinyomtasson grafikus, single density üzemmódban?
  8 adatot kell begépelnünk, amelyek kétbyte-osak is lehetnek.

- Lehet-e a nyomtatóval double density üzemmódban nyomtatni? Ha igen akkor soronként hány pontot?
  Ha a nyomtatónk nem tartalmaz double density lehetőséget, akkor válaszoljunk '0'-t

- Melyek azok a vezérlőkódok, amelyeket a printer a nyomtatás befejezéséhez kap? Ezek a kódok azt határozzák meg, hogy a nyomtatást CR (carriagereturn, nyomtatófej vissza) vagy LF (linefeed, soremelés) művelettel zárja le a printer. Akár több sor emelése is megadható. A gép 8 adatot vár, amelyek kétbyte-osak is lehetnek

- Egy sor kinyomtatása után melyik vezérlőkód jelenti a nyomtatónak a CR-t?

- Melyik vezérlőkód jelenti a CR utáni LF végrehajtását?
  Ha a nyomtatónk automatikus soremeléssel rendelkezik (mint pld. az MPS-801 vagy az MX-80), válaszként nullát adjunk meg.

A kérdések megválaszolása után a program "summázza" az adatokat, megjelennek az általunk begépelt értékek és egy prompt, amelyre 'Y' válaszolásával nyugtázzuk az adatokat (más billentyű újra elindítja a konfigurációt). Ezután a program kéri, hogy tegyük be a - 8-as egységszámú - drive-ba az ART STUDIO-lemezünket, ahova 'Y' megnyomása után "STUDIOPRINT" néven kimenti az imént konfigurált nyomtatóvezérlőt. Mint az előzőekből kiderült, a kimentés drive-ra vonatkozik, más adathordozó esetén meg kell változtatnunk a programot (RUN/STOP-pal megállítható). A 2200-2240. sorok intézik a file kimentését, a 2300-2340. sorok pedig - hibás mentés esetén - a hibacsatorna kiolvasásával a hiba okáról tájékoztatnak bennünket.

Mielőtt a program ismertetését befejeznénk, szeretnénk megjegyezni, hogy hazánkban eléggé elterjedt egy magyar cracker (FRONTWAY ANRY) által feltört ART STUDIO-változat. Ez a jeles hazánkfia nemcsak azzal töltötte az idejét, hogy a nevét írogassa bele a programba, hanem kibővítette a programhoz tartozó demonstrációs kép- és karakterkészleteket is. Ezenkívül ART STUDIO INST. néven elhelyezett egy file-t is a lemezen, ami meglehetősen szószátyár módon, ámbár ötletesen van megszerkesztve. Ez némi önreklámozást, egy pár üdvözlő sort az egyéb cracker-eknek és jónéhány értékes információt tartalmaz. Azoknak, akik nem ezt a változatot birtokolják, elmondanánk a kiváló honfitársunk észrevételeit:

- Betöltéshez nem használható a FASTLOAD, NOVALOAD, GRIFF SD, FRWLOAD és MARFAST, mert a FONT EDITOR FILE-menüjében a DISK LOAD nem fogja megtalálni a lemez directory-ját, így a fontkészletek betöltése némi gondot fog okozni

- A megrajzolt képernyő pixeladatai S2000-től S3F3F-ig, az attributummemória S3F40-től 400 byte hosszúságon, a karakterkészlet pedig 4840-S4BE1 között helyezkedik el.

- A nem ART STUDIO-val készült kép is betölthető (HIRES nélkül), ha átnevezzük olyan formájúra, mint az ART STUDIO képei (" PIC" végződést rakunk hozzá)

Köszönet az információkért FRONTWAY (ANRY)-nek (bár az ő programjában ott van, a nevét és címét mégsem akarjuk ideírni, nehogy az OCP cég, a program terjesztője és copyright jogainak birtokosa életveszélyes fenyegetéseket és egy csinos összegről szóló számlát küldjön számára...)

Disk Manager V2.3



Azt lehet mondani, hogy a Commodore 1541-es disk drive-val történő műveleteket (elő)segítő software-ek egyidősek magával az egységgel. Se szeri, se száma az egylemezes-, kétlemezes-, turbó- és egyéb lemezes másolóknak, viszont olyan program, amellyel a lemezen lévő adatálományon tudnánk közvetlen módosításokat végrehajtani, nem túl sok van. A DISK MANAGER egyike ezen keveseknek.

A program magába foglal szinte mindent "... mi szem, szájnak és crackernek ingere...", egyedül másolóprogram nincs benne. A benne található funkciókhoz képest elenyésző méretének (mindössze 8 Kbyte) az a magyarázata, hogy a program rengeteg ROM-rutint használ. Betöltés után a program főmenüjét láthatjuk, ami az alábbi lehetőségeket tartalmazza:

```
'Q' - QUIT
'C' - DISK COMMANDS
'H' - HEADER & ID
'P' - DISK PROTECT
'R' - DISK RENEW
'E' - ERROR SCAN
'M' - DISK MONITOR
'D' - DIRECTORY
'O' - DIR ORGANIZER
'S' - PRG ADRESS
'F' - FAST STEPPER
'B' - VIEW BAM
```

A program a SELECTION? kérdéssel várakozik arra, hogy valamelyik billentyű megnyomásával kiválasszuk azt a lehetőséget, amelyet fel kívánunk használni. A 'Q' (QUIT) billentyű használatával kilőhetjük a programot és a gép alapállapotba áll be (hideg reset). A FAST STEPPER tulajdonképpen egy turbó, amely felgyorsítja a disk műveleteket. A főmenü többi opciója egy-egy rendszerfunkcióba lépteti a felhasználót. Ezek a funkciók sorban a következőek:

DISK COMMANDS

Az 'C' billentyűvel elérhető opcióban a C-64-hez leillesztett 2.6-os DOS parancsait használhatjuk fel. A képernyő közepén megjelenik a DISK COMMAND felirat, alatta pedig két nyíl, amelyek közé a kívánt DOS-parancsot kell begépelnünk, majd RETURN megnyomásával a parancs végrehajtódik.

A parancsok egy-egy eljárás angol nevének egykarakteres rövidítései, kisbetűkkel kell begépelnünk őket, de egyes paramétereknél - ahol lehet - a SHIFT-tel nagy betűket is írhatunk (pl. /név/ vagy /id/). Természetesen ha a /név/ paramétert shiftelve adjuk meg, akkor - ha a DISK MANAGER nincs a memóriában - a directoryban a shiftelt billentyűhöz tartozó grafikus karakterek fognak megjelenni a lemez nevének a helyén.

Az alábbi DOS-parancsokat használhatjuk:

N: /név/,/id/

Átnevezés (N= Name). A parancs megformázza a 8-as egységszámú meghajtóban lévő lemezt /név/ névre és /id/ kétkarakteres azonosítóval látja el.

N: /név/

Ez a DOS-parancs csak az egyszer már megformázott lemezeknél használható: leformattálja és átnevezi a lemezt /név/ névre, de az /id/-t nem változtatja meg.

I

Inicializálás (I= Initialize). A parancs alaphelyzetbe állítja a géphez csatlakoztatott meghajtó(ka)t.

S: /név/ (,/név/, ...)

Scratch parancs. A lemezről - logikailag - törlődik a /név/ nevű file (ha nem védett). A logikai törlés azt jelenti, hogy a file által elfoglalt blokkok fizikailag létezőek maradnak (addig, amíg a blokkokba új adatok nem kerülnek), de normál állapotban a gép számára nem elérhetőek.
A paranccsal több file-t is törölhetünk egyszerre, ha - egymástól vesszővel elválasztva - újabb /név/ neveket adunk meg. Egyszerre összesen 4 db file törölhető.
Hosszabb /név/ neveknél nem fontos a név összes karakterét begépelni a " " (csillag) karakterrel a file-neveket rövidíthetjük, pl. 123456 file törölhető az "s: 12 " paranccsal, de figyeljünk arra, hogy ilyenkor az összes 12 karakterrel kezdődő nevű file is törlődik (12géza, 12lopótök is). Ha a törlendő file első karakterét adjuk meg csillagnak, akkor a lemezen lévő ÖSSZES file törlődik.
Scratch paranccsal törölt blokkok a DIR ORGANIZER opcióban újra létezővé tehetőek, ha DEL (törölt) kiterjesztésüket valamilyen más típusra változtatjuk.

V

Validálja, újraszervezi a lemezen lévő adatállományt (V= Validate).

R: /új név/=/régi név/

File átnevezése (R= RENAME). A parancs átnevezi a /régi név/ nevű file-t /új név/ nevűre.

R: /új név/=/1régi név/,/2régi név/ ...

File-ok összeépítése egy file-ba. A parancs összefűzi a /1régi név/ és /2régi név/ nevű szekvenciális file-okat egy /új név/ nevű file-ba. Maximum négy file-t fűzhetünk egyszerre össze.

B-R: ;/csatorna/; /meghajtó/; /track/; /szektor/

Blokk beolvasása a pufferbe (B-R= Block Reading). A parancs segítségével megnyitjuk a /csatorna/ számú csatornát és a /meghajtó/ egységszámú meghajtóban lévő lemez /track/-edik track-jéről beolvassuk a /szektor/-adik szektort.

B-W: ;/csatorna/; /meghajtó/; /track/; /szektor/

Blokk írása a pufferből (B-W= Block Writing). A parancs segítségével megnyitjuk a /csatorna/ számú csatornát és a /meghajtó/ egységszámú meghajtóban lévő lemez /track/-edik track-jére beírjuk a /szektor/-adik szektort.

B-E: ;/csatorna/; /meghajtó/; /track/; /szektor/

Blokk beolvasása a pufferbe és végrehajtása (B-E= Block Entering). A parancs segítségével megnyitjuk a /csatorna/ számú csatornát és a /meghajtó/ egységszámú meghajtóban lévő lemez /track/-edik track-jéről beolvassuk a /szektor/-adik szektort.

B-A: ;/meghajtó/; /track/; /szektor/

Blokk lefoglalása (B-A= Block Access). A parancs segítségével a /meghajtó/ egységszámú meghajtóban lévő lemez /track/-edik track-jén lefoglaljuk a /szektor/-adik szektort.

B-F: ;/meghajtó/; /track/; /szektor/

Blokk felszabadítása (B-F= Block Free). A parancs segítségével a /meghajtó/ egységszámú meghajtóban lévő lemez /track/-edik track-jén felszabadítjuk a /szektor/-adik szektort.

B-P: ;/csatorna/;/mutató/

A puffer mutatójának állítása /mutató/-ra.

M-E: ; CHRS(L);CHRS(H)

A DOS memóriájában lévő program végrehajtatása (M-E= Memory Entering).

M-R: ; CHRS(L);CHRS(H)

Egy byte beolvasása a DOS memóriájából (M-R= Memory Reading).

M-W: ; CHRS(L);CHRS(H); /karakterek száma/;/byte-sorozat/

Byte-ok írása a DOS memóriájába (M-W= Memory Writing). A paranccsal beírunk a DOS memóriájába /karakterek száma/ számú /byte-sorozat/-ot.

P+CHRS (/csatorna/)+CHRS(L)+CHRS(H)+CHRS(P)

A rekordszám beállítása.

A kiadott DOS parancsot a DISK MANAGER a RETURN megnyomása után (ha szintaktikailag helyes) végrehajtja, majd automatikusan visszatér a program főmenüjéhez.

HEADER & ID

Az opció segítségével átnevezhetjük a meghajtóban lévő lemezt és megváltoztathatjuk ID-jét is, a lemezen lévő adatok törlése nélkül. A 'H' billentyű megnyomása után betöltődik a lemezről a régi név (HEADER OLD) és ID, majd megjelenik a képernyő közepén. A HEADER NEW feliratú sorba, a két nyíl közé be kell gépelnünk a lemez új nevét (+ RETURN) és ID-jét. Ha shiftelt betűket használunk, akkor - ha a DISK MANAGER nincs a memóriában - a directoryban a név helyén a betűbillentyűkhöz tartozó grafikus karakterek jelennek meg. ID célra nemcsak kettő, hanem öt karakternyi helyet használhatunk fel: az ID normál helyén kívül az utána álló space helyét és plusz két karaktert (hagyományosan formattált lemeznél itt a 2A felirat látható). Újabb RETURN megnyomása után a program felírja a lemezre a változásokat és automatikusan visszatér a főmenübe.

DISK PROTECT

A C-64 DOS képes annak eldöntésére, hogy a lemez, amelyre felírási parancsot adtunk ki, software módon védett-e vagy nem (a hardware védelem az, amikor leragasztjuk a lemezen az írásengedélyező nyílást). Ha software-ből védett lemezről nemcsak olvasni, hanem írni is kívánunk, akkor a DOS "73 CBM DOS V2.6 1541 18.00" hibaüzenettel leáll. Értékesebb adatállományainkat illetve kedvenc játék- és felhasználói programjainkat tartalmazó lemezeket a DISK MANAGER 'P' billentyűvel elérhető DISK PROTECT-opciójában ilyen software-védelemmel láthatjuk el a véletlen formattálási kísérletek ellen, illetve a védett lemezeket feltörhetjük.

Az opció választása után a képernyőn a DISK STATUS felirat után megjelenik a lemez védettségi állapota: védett (PROTECTED) vagy nem védett (UNPROTECTED). Ezalatt három, billentyűvel elérhető választási lehetőséget láthatunk:

'Q' - Vissza a főmenühöz

'P' - A lemez védettségi státuszának PROTECT-re állítása. Ezután a lemezen történő összes törlési, formattálási kísérlet hibaüzenetet eredményez és nem hajtódik végre.

'U' - A lemez védettségi státuszának UNPROTECT-re állítása. A védett lemez ezután törölhető.

DISK RENEW

Mint a nevéből is következtethetünk rá, a lemez felújítására vonatkozó opció. Az 'R' billentyű megnyomása után megjelenik egy - a CRACKER COPY egészlemezes másolóhoz hasonlító - munkatábla: a függőleges koordináták a szektorokat, a vízszintesek a track-eket jelölik. A program folyamatosan olvassa be a szektorokat és "+" jellel jelöli a foglaltakat, illetve "." jellel az üreseket. A szektorok beolvasása után az adott szektorok újra felíródnak a lemezen ugyanarra a helyre ("adatfrissítés"), a hibás szektorok újra formattálódnak. Az aktuális track és az éppen beolvasás alatt álló szektor száma a képernyő jobb felső részén a "track: ... ; sector: ... " felirat mellett látható.

Miután a program az összes blokkot beolvasta, egy billentyű megnyomása után megjelenik a DIR ORGANIZER, de a programnevek helyén a file-ok betöltési címe található és hozzáférhetővé válnak a lemez adatállományát file-okra bontó vezérlőblokkok is. A további kezelést lásd a DIR ORGANIZER ismertetésénél.

ERROR SCAN

Az 'E' billentyűvel elérhető funkció ugyanazt a képernyőt jeleníti meg, mint az előbbi opció, de itt a program azt vizsgálja, hogy vannak-e olyan blokkok a lemezen, amelyek hibásak. A jó szektorok "+" jellel vannak jelölve, a hibásak valamilyen számmal illetve "-"-al. Az utolsó szektor beolvasása után bármelyik menü megnyomásával visszatérhetünk a főmenühöz.

DISK MONITOR

A DISK MANAGER egyik legkitűnőbb szolgáltatása az 'M' billentyűvel aktiválható DISK MONITOR. Ez teszi lehetővé, hogy a lemez adatállományában keresgéljünk, illetve az adatokon változtatást hajtsunk végre (ha védett lemezről van szó, előbb le kell szednünk a védelmet a DISK PROTECT opcióban). Természetesen ezt az opciót csak azok használhatják ki teljes sikerrel, akik már valamelyest járatosak a C-64 gépi kódú programozásában.

Az opció választásakor betöltődik a 12. track első szektora. A blokk tartalmának megjelenítése 8 byte-onkénti sorokba rendezve, három oszlopban történik:

- az első oszlopban látható, hogy az adott sor első adata, a szektor hányadik byte-ja

- a második oszlopban találhatóak a szektor adatbyte-jait jelző hexadecimális számok, amelyeket az EDIT BLOCK funkcióval átírhatunk

- a harmadik oszlopban láthatóak az adatbyte-ok ASCII-kód szerint karakteresen értelmezett képei. Ha az adott byte értéke pl. S41 akkor a hozzá tartozó karakteres megjelenítőn egy A betű fog látszani. Ha az adatbyte olyan értéket tartalmaz, amely-

nek nincsen ASCII-karaktermegfelelője, akkor a megjelenítőn egy pontot láthatunk.

A DISK MONITOR-ban a billentyűzet által elérhető funkciók segítségével tudunk dolgozni. A funkcióbillentyűk felsorolása a munkaképernyő feletti sorban látható, a következő lehtőségek állnak rendelkezésünkre:

'E' - EDIT BLOCK

Az aktuális szektor szerkesztése. Az átszerkesztést mind a hexadecimális, mind a karakteres megjelenítésű oszlopban elvégezhetjük. Mindkét oszlopnál a billentyűzetet kell használnunk változtatásra: a hexánál a számbillentyűket és az 'ABCDEF' billentyűket, a karakteresnél pedig bármely billentyűt, amelynek megnyomása valamilyen karaktert eredményez. A két oszlop között az 'F5' (hexa) és 'F7' (karakteres) billentyűkkel válogathatunk. Az egyes oszlopokon belül a kurzor-billentyűkkel mozoghatunk függőleges és vízszintes irányban.

A hexadecimális oszlopban végzett változtatásokhoz bizonyára nagy segítséget fog jelenteni az alábbi hexadecimális/decimális átszámítási táblázat. A vízszintes oszlop a hexa-szám első, a függőleges a második tagját jelenti:

F	15	31	47	63	79	95	111	127	143	159	175	191	207	223	239	255
E	14	30	46	62	78	94	110	126	142	158	174	190	206	222	238	254
D	13	29	45	61	77	93	109	125	141	157	173	189	205	221	237	253
C	12	28	44	60	76	92	108	124	140	156	172	188	204	220	236	252
B	11	27	43	59	75	91	107	123	139	155	171	187	203	219	235	251
A	10	26	42	58	74	90	106	122	138	154	170	186	202	218	234	250
9	9	25	41	57	73	89	105	121	137	153	169	185	201	217	233	249
8	8	24	40	56	72	88	104	120	136	152	168	184	200	216	232	248
7	7	23	39	55	71	87	103	119	135	151	167	183	199	215	231	247
6	6	22	38	54	70	86	102	118	134	150	166	182	198	214	230	246
5	5	21	37	53	69	85	101	117	133	149	165	181	197	213	229	245
4	4	20	36	52	68	84	100	116	132	148	164	180	196	212	228	244
3	3	19	35	51	67	83	99	115	131	147	163	179	195	211	227	243
2	2	18	34	50	66	82	98	114	130	146	162	178	194	210	226	242
1	1	17	33	49	65	81	97	113	129	145	161	177	193	209	225	241
0	0	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160	176	192	208	224	240
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

Ha elvégeztük a kívánt változtatásokat, a RETURN megnyomásával visszatérhetünk a főmenübe és a WRITE BLOCK opcióval kiírhatjuk a lemezre az átszerkesztett szektort.

'R' - READ BLOCK

Az aktuális blokk beolvasása a lemezről a munkaképernyőre. Az aktuális blokkot (alapállapotban 12 track 00 sector) a funkcióbillentyűk felsorolása mellett látható TRACK és SECTOR feliratok után álló számok határozzák meg, beállításuk a 'T' és 'S' billentyűkkel történik:

- A TRACK-et a 'T' billentyű megnyomásával csökkenthetjük és a 'SHIFT'+'T' használatával növelhetjük.
- A SECTOR-t az 'S' billentyű megnyomásával csökkenthetjük és a 'SHIFT'+'S' használatával növelhetjük.

'W' - WRITE BLOCK

A munkaterületen lévő blokk felírása a lemezre. Ha az EDIT BLOCK-ban befejeztük a byte-ok átírását, használjuk azonnal ezt az opciót, mert ha az aktuális blokk kimentése előtt újabb blokkot töltünk be a READ BLOCK-kal, akkor a munkálkodásunk kárba vész.

FIGYELEM!!! A blokk felírása a TRACK és SECTOR által meghatározott helyre történik, tehát a WRITE BLOCK használata előtt NE VÁLTOZTASSUK MEG ezeket az értékeket, mert az átszerkesztett blokk más helyre történő visszaírása akár két file-unkat is teljesen tönkreteheti, használhatatlanná téve ezzel a programot!

'N' - NEXT BLOCK

A következő blokk beolvasása a munkaterületre, amivel párhuzamosan az aktuális blokkot meghatározó TRACK/SECTOR paraméterek közül a SECTOR értéke is eggyel növekszik.

'Q' - QUIT

Kilépés a DISK MONITOR-ból, visszatérés a főmenühöz.

'H' - HELP

Help-funkció, amely - angol nyelven - megjeleníti az üzenetsorban, hogy a billentyűfunkciók rövidítése mit takar.

'V' - VIEW BLOCK

Végigscrolloza az aktuális blokk összes byte-sorát a képernyőn.

DIRECTORY

Nagyon egyszerű kis funkció, a többi leetőségben végzett változtatások kontrollálására szolgál. A 'D' billentyű megnyomására beolvasódik a lemez directory-ja, ugyanúgy mintha a BASIC-ben a LOAD "S",8 parancsot adtuk volna ki.

DIR ORGANIZER

A DISK MONITOR mellett az 'O' billentyűvel behívható DIR ORGANIZER opció tartalmazza a DISK MANAGER lehetőségeinek legnagyobb részét. A választása után betöltődnek a directoryban lévő file-ok (a scratch paranccsal töröltek is!), amelyet öt oszlopban láthatunk:

- Az első oszlop tartalmazza azt, hogy az adott sorban lévő file hány blokkot foglal el a lemezen.

- A második oszlopban láthatóak a file-ok nevei, az idézőjel jelzi, hogy milyen hosszúak ezek a nevek.

- A harmadik oszlopban a file kiterjesztése, filetípusa látható. A PRG program-, a USR felhasználó-, a REL és a SEQ relatív illetve szekvenciális adatfile-okat jelöl. Mint már említettük láthatóak a scratch paranccsal törölt file-ok is, ezeknek a kiterjesztése DEL.

- A negyedik és ötödik oszlop lévő track és szektor paraméterek tartalmazzák azt a blokkot, amelyen az adott file adatai elkezdődnek.

A DIR ORGANIZER-ben - a DISK MONITOR-hoz hasonlóan - a funkcióbillentyűkkel dolgozhatunk az aktuális file-lal (színes inverz csík jelöli). A funkcióbillentyűk a munkaképernyő felett vannak felsorolva és az alábbi lehetőségeket tartalmazzák:

'F1'

Az aktuális file-t jelző csík visszaléptetése a directory legelső file-jához.

'F3'

A DIR ORGANIZER-ben végzett módosítások kiírása a lemezre (ha védett, akkor a DISK PROTECT opcióban először fel kell törnünk a védelmet) és utána vissza a főmenühöz.

'F5'

Az aktuális file-t jelző sáv eggyel lejjebb léptetése

'F7'

Az aktuális file-t jelző sáv eggyel feljebb léptetése

'A' - ALL

PROTECT és LARGE (ld. ott) a directory-ban lévő összes file-ra.

'C' - COPY

Lehetőség van a directory file-jainak sorrendjében közvetlen változtatásokat eszközölnünk, az egyes file-okat előrébb/hátrább helyezhetjük. Először vigyük a csíkot az áthelyezni kívánt file-ra, nyomjuk meg a 'C' billentyűt, majd az 'F5'/'F7' billentyűk használatával válasszuk ki azt a helyet, ahova a file-t át kívánjuk helyezni. A 'C' billentyű újbóli megnyomására a file átkerül az új helyre.

'F' - FILETYPE

A file típusának megváltoztatása. Az 'F' billentyű nyomogatásával kiválaszthatjuk, hogy az aktuális file milyen kiterjesztésű legyen (PRG,USR,SEQ,REL). Ezzel a módszerrel a már egyszer törölt (DEL kiterjesztésű) file-ok is "életre kelthetőek", a gép számára újra elérhetővé tehetjük őket.

'H' - HELP

Help-funkció, amely - angol nyelven - megjeleníti a munkaképernyőn, hogy a billentyűfunkciók rövidítése mit takar és - a HBS cracker gazemberek által feltört változatnál német nyelven - azt, hogy mit lehet velük csinálni.

'K' - KILL

A 'K' billentyű segítségével az aktuális file-t kitörölhetjük a directoryból. Figyelem! Nem DEL kiterjesztésű file lesz belőle, amit a FILETYPE-nál még visszahozhatnánk, hanem teljesen törlődik!

'L' - LARGE

A file nevének maximális hosszra való töltése. Ha az aktuális file neve nem használja ki a névnél rendelkezésre álló 16 lehetséges karakterhelyet, akkor ezekre a helyekre space-ek kerülnek. Az 'L' billentyű újbóli megnyomása visszaállítja az eredeti állapotot.

'P' - PROTECT

Ha nem akarjuk, az egész lemezt törlés ellen védetté tenni, akkor a 'P' billentyűvel lehetőségünk van az aktuális file-t csak egyedül megvédeni. A védelem azonban csak a scratch ellen hatásos, ha a lemezt formattáljuk, akkor a védett file is törlődik róla. Az ilyen védett file-ok után a directory-ban egy nyíl látható. A védett file-okat a 'P' billentyű újbóli megnyomásával ismét védtelenné tehetjük.

'Q' - QUIT

A DIR ORGANIZER-ben végzett munkálkodásunk befejezése, visszatérés a főmenühöz.

'R' - RENAME

Ha egy file-t át kívánunk nevezni, nem kell a DISK COMMANDS opcióban "hosszú" DOS parancsokat begépelgetnünk, mert a DIR ORGANIZER-ben az 'R' megnyomása után lehetőségünk van az aktuális file nevét közvetlenül megváltoztatni. Mindössze be kell gépelnünk a két nyíl közé az új nevet és megnyomnunk a RETURN-t.

A RENAME használatával óvatosan bánjunk, mert ha egy több file-ból álló program valamelyik file-jának írjuk át a nevét, akkor előfordulhat, hogy az átírt nevű file nem töltődik be, mert nem találja a gép (ilyenkor nem valószínű, hogy a program elindulna).

'S' - SEPARATOR

A file-ok elkülönítésére szolgáló parancs, az 'S' billentyű megnyomása után az aktuális file nevét 16 db "-" karakterrel tölti fel. Vigyázat, a file neve nem hívható vissza! Ha mégsem akarjuk a 16 vonalat nézegetni a név helyén, akkor a RENAME-ben változtassuk vissza a nevét.

'X'

A parancs a nevek ASCII-kód szerinti "ABC-sorrendjében" rendezi össze a directory logikailag létező file-jait (a DEL kiterjesztésűekkel nem foglalkozik).

Mint már említettük a főmenü DISK RENEW opciójában is jelen van a DIR ORGANIZER, de a file-név helyén a file lemezen lévő kezdőpontja található és betöltődnek a directoryt vezérlő blokkok is.

PRG ADRESS

A főmenü 'S' billentyűvel hívható PRG ADRESS opciójának segítségével átírhatjuk azokat a kezdőcímeket, ahová a PRG típusú file-ok a memóriába betöltődnek (más típusú file-oknál ez a művelet értelmetlen lenne). Az opció választása után a program elkezdi egyenként betöltögetni a PRG file-okat, mindegyiknél megjelenítve a kezdőcímet hexadecimális és decimális formában is. Minden file-név betöltése után három lehetőség áll rendelkezésünkre:

'F1' - A következő PRG típusú file-nevet kérjük

'F3' - Quit, vissza a főmenühöz

'F5' - A kezdőcím változtatása. A hexadecimális értéknél álló két nyíl közé kell beírnunk a kívánt startcímet. Ha nem gépeljük be mind a 4 karaktert, akkor a hiányzó helyiértékeket a gép nullának veszi, pl. 12 begépelése esetén a file indítási címe $1200. RETURN megnyomása után a gép felírja a lemezre az új adatot (ha nem védett) és folytathatjuk a munkát.

VIEW BAM

A 'B' billentyű megnyomása után a gép megjeleniti a BAM-ot a DISK RENEW és ERROR SCAN opcióknál megismert munkatáblán. Így kontrollálhatjuk a működésünk eredményét. A betöltés után bármely billentyű megnyomásával visszatérhetünk a főmenübe.

Tartalom

Kézirat lezárva: 1988. III. 31.

Kiadó: LSI ATSZ
Felelős kiadó: dr. Kovács Magda
Témafelelős: Sziklai Klára
ISBN 963 592 784 3
Készült: ERFATERV Ny. • Budapest VII., Csengery u. 11.
Felelős vezető: Tóth Béla igazgató • Táskaszám: 89.296
Példányszám: 2500 • Terjedelem: 10,25 (A/5 ív)

Ára: 155.-Ft

Ajánlott irodalom COMMODORE felhasználóknak (C-64, C-128, PLUS 4, C-16, C-116)

Erdős - Fazekas - Lipovszki: **CP/M operációs rendszer**
(250.-Ft)

Lipovszki - Subai - Beszeda: **FORTH programozási rendszer és nyelv**
(175.-Ft)

Dr. Ferenczi Antal: **C-64 start**
(136.-Ft)

Dr. Úry László:
C-64 ÉS C-128/64 üzemmód BASIC és felhasználói kézikönyv I-II.
(370.-Ft)

Csikós Zsolt: **C-64/128 zenekedvelődnek**
(125.-Ft)

Dr. Úry László
C128 BASIC és felhasználói kézikönyv + JANE I. kötet
(279.-Ft)

Dr. Úry László
C128 programozói kézikönyv + TURBO PASCAL II. kötet
(185.-Ft)

Többszerzős: **1001/1 játék és a GRAPHICS BASIC**
(111.-Ft)

Schmidt Endre - Kiss László: **1001/2 játék C-64 és C-128**
(99.-Ft)

Kiss László - Szécsi György: **1001/3 játék C-64, C-128**
(155.-Ft)

Nagy Olivér - Fábián István: **1001/4 játék C-64, C-128**
(előkészületben)

Dr. Úry László: **C+4, C-16, C-116 BASIC és felhasználói kézikönyv**
(230.-Ft)

Erdős Iván: **COMMODORE PLUS/4, C-16, C-116 ROM lista**
(248.-Ft)

Dr. Deák László
Mikroszámítógépes oktatóprogramok készítése és alkalmazása
(PLUS4, C-16, C-64, TVC, PRIMO)
(175.-Ft)

Dr. Szabó Szilárd - Tóthne Máriássy Éva:
100 + 4 játékok és felhasználói programok C16 és PLUS 4
(161.-Ft)

Gál József - Dr. Szabó Szilárd:
100 + 4/2 játékok és felhasználói programok C16 és PLUS 4
(169.-Ft)